

予感研究所2

アート+テクノロジー+エンタテインメント=?!



研究者たち
の自由研究?

会期：2008年7月26日(土)～30日(水)

会場：日本科学未来館[東京・お台場]

INDEX

はじめに	1
予感研とは？	2
「予感研究所 2」の出展者について	
〔CREST〕	4
〔さきがけ〕	5
フロアガイド	6
展示内容	8



研究者たちの自由研究？

この度開催する展覧会「予感研究所 2」の作品は、「デジタルメディア作品の製作を支援する基盤技術」プロジェクト（研究総括：原島博 東大教授）のなかで育まれたものです。このプロジェクトは、独立行政法人科学技術振興機構（JST）によって進められているもので、産業・学術系の研究機関で構成される戦略的創造研究推進事業および個人で同じテーマを研究する方々が参加しています。

近年、情報科学技術が急速に進歩する中、「メディア芸術」という新しい文化が生まれ注目されてきています。このメディア芸術において、作品制作を支える新しい手法や表現するための基盤技術を創出するのが、このプロジェクトの狙いです。

具体的には、デジタル技術を使った映画、アニメーション、音楽、ゲームといった作品さらにそうした作品制作の基盤となるアイデアを生み出すための様々な技術手法や芸術を理解する人の仕組みなどを研究し、誰もがメディア芸術作品の制作を自由かつ効率的に行えるようにすることを目指しています。

科学者とアーティストたちが、分野を超えて研究・意見交換をしてきた成果を「予感研究所 2」として発表いたします。

予感研究所 2
アート+テクノロジー+エンタテインメント=?!
研究者たちの自由研究？

「予感研究所2」冒険ガイド

はじまりに理由などいりません。
あなたの“予感”だけがたより。
なにはともあれ出発です！

① 予感研マップは宝地図！

マップに描かれた5つの会場をめぐりましょう。番号を目印に作品を探してね。1階→3階→5階→7階と続いているます。

② 研究者に会えるかも！

運がよければ、作品のそばで研究者に会えるよ。
あなたがどんなふうに感じたか、研究者とお話ししたり、
知りたいことがあつたら、どんどん聞いてみよう。

③ 心に留まつたらメモしよう！

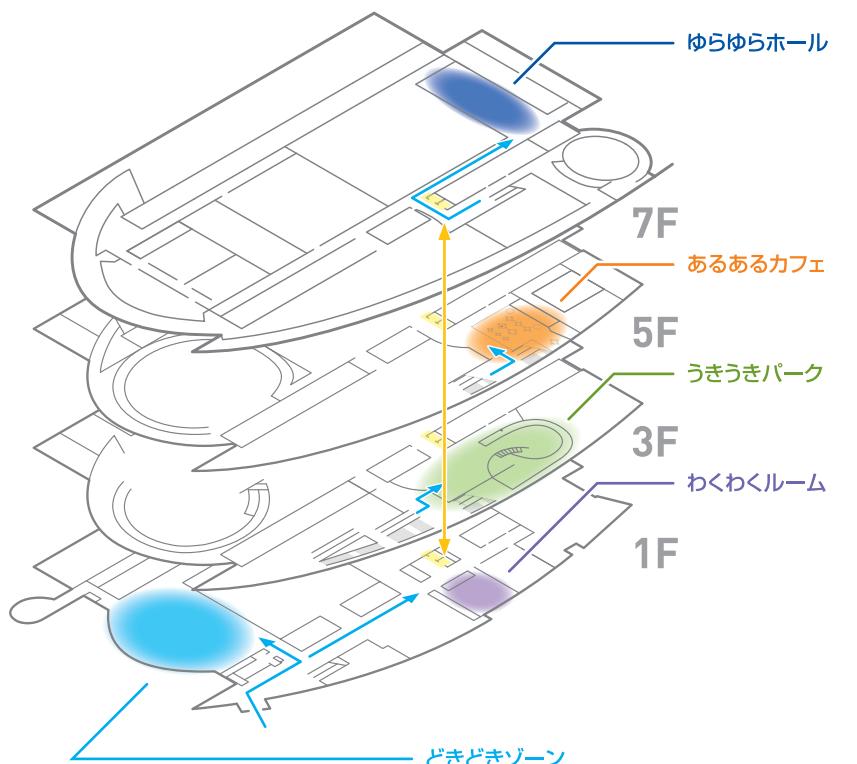
気になった作品は、この冊子の作品番号の横にある「□」に「△」しをつけましょう。どうして心に留まつたのかな？ 作品を見て、気づいたことがあつたら、会場にあるノートにも書いてみてね。研究者にあなたの声が届くかもしれません。

④ 宝物を見つけよう！

全部あそび終わったら、ひとつ思い出してみましょう。
予感研の冒険に出た、あなたなりの理由が見つかつたかな？ そう、それは新しい予感のタネです。
そして、やがて芽が出て…、
いつかあなたも予感研メンバーになっているかも？！

予感研究所 2

アート+テクノロジー+エンタテインメント=？!



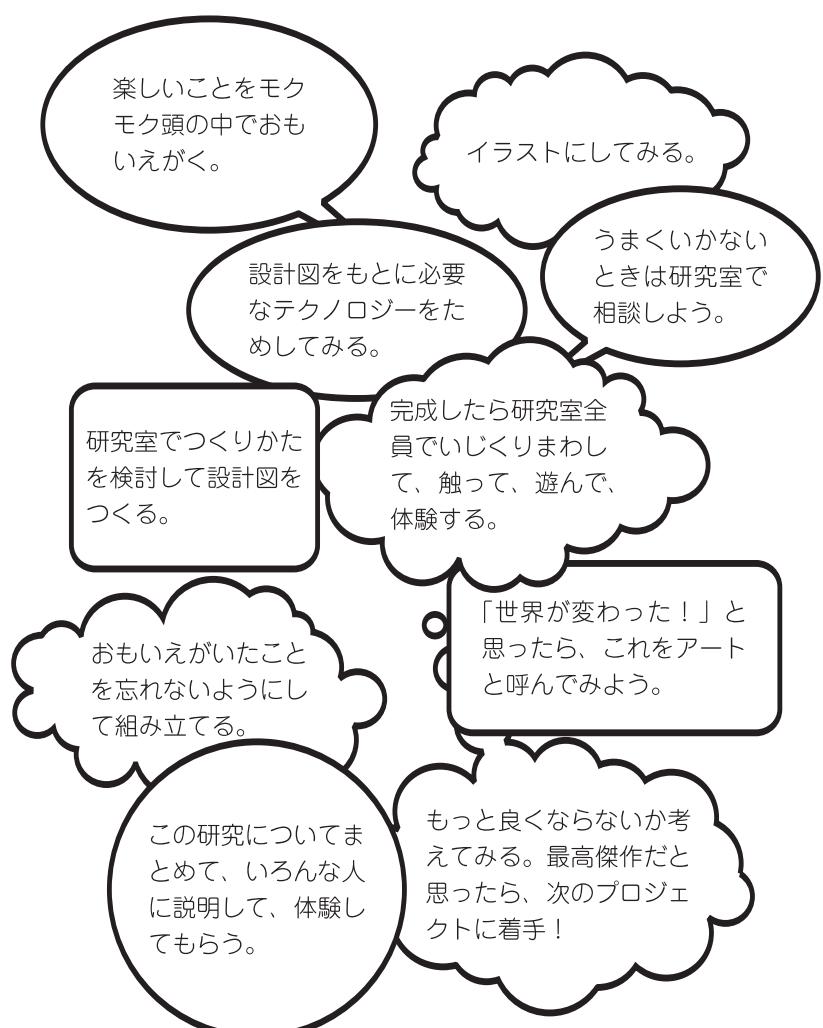
※フロアごとのマップは6ページ、7ページを開いてみよう！



予感とは？

「こんなことができたらなあ」と思うこと、時々ありますか？映画やゲーム、携帯電話などで、少し前だったらあり得なかった表現やサービスが、日々増えています。日常のなかでだんだん当たり前になってしまふ技術や表現は、じつは、技術者たちが開発した小さな技術の積み重ねと、芸術家たちの人の心や行動についてのさまざまな考察や実験が組み合わさって実現したものです。予感研究所では、さらに次の世代の、まったく新しい道具や方法を生み出すために、芸術や技術の分野の研究者達が基礎研究を続けています。「こんなこと」の一歩手前、未来を生み出す「素」が生み出されるところ、それが予感研究所なのです。

予感研究所のルール



予感研究所2

アート+テクノロジー+エンタテインメント=?!
研究者たちの自由研究？

会期

2008年7月26日(土)~30日(水)

会場

日本科学未来館(東京・お台場)

開館時間

10:00-17:00(入館は閉館30分前まで)

入場

無料

主催

独立行政法人科学技術振興機構
「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」研究領域

共催

日本科学未来館

協賛

画像電子学会・電子情報通信学会・日本デジタルゲーム学会・日本機械学会・ヒューマンインターフェース学会・日本バーチャルリアリティ学会・映像情報メディア学会・日本顔学会・日本心理学会・芸術科学会・日本映像学会・情報処理学会

問合せ先

「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」領域事務所
Tel: 03-5805-1081
URL: <http://www.media.jst.go.jp>



「予感研究所2」の出展者について



「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」
原島 博（東京大学 大学院 情報学環・学際情報学府 教授）

チーム型研究



戦略的創造研究推進事業CRESTでは、研究総括のもとで研究代表者が研究チームを編成し、革新的技術シーズの創出を目指して、先導的・独創的に国際的水準の高い研究を推進しています。



コンテンツをユビキタスに! ユビキタス・コンテンツ製作支援システムの研究

橋本正彦 慶應義塾大学院メディアデザイン研究科 教授
奥出直人 慶應義塾大学 中西泰人 慶應義塾大学
脇田玲 慶應義塾大学 田中浩也 慶應義塾大学



公園でもデジタルなアート表現を! デジタルリパブリックアートを創出する技術

廣瀬通孝 東京大学大学院情報理工学系研究科 教授
岩井俊雄 アーティスト 相澤清晴 東京大学
苗村健 東京大学 川上直樹 東京大学
鈴木康広 東京大学



『描く』を科学する! デジタルメディアを基盤とした21世紀の芸術創造

藤幡正樹 東京藝術大学大学院映像研究科 教授
佐藤一郎 東京藝術大学 池内克史 東京大学
中嶋正之 東京工業大学 斎藤豪 東京工業大学
岡崎乾二郎 近畿大学



アニメ作品をサクサク作ろう! コンテンツ制作の高能率化のための要素技術研究

森島繁生 早稲田大学理工学術院 教授
安生健一 (株)オーラル・エム・デジタル ウィリアム・パクスター (株)オーラル・エム・デジタル
中村哲 (株)国際電気通信基礎技術研究所 四倉達夫 (株)国際電気通信基礎技術研究所
川本真一 (株)国際電気通信基礎技術研究所



テクノロジーが『見える』デバイスアート! デバイスアートにおける表現系科学技術の創成

岩田洋夫 筑波大学大学院システム情報工学研究科 教授
福見昌彦 慶應義塾大学 見玉幸子 電気通信大学 土佐信道 明和電機
クリエイティブ・アーティスト 矢野博明 筑波大学
八谷和彦 ベットワークス 前田太郎 大阪大学 草原真智子 早稲田大学



デザイン転写で奏でる音楽表現! 時系列メディアのデザイン転写技術の開発

片寄晴弘 関西学院大学理工学部 教授
後藤真孝 (株)産業技術総合研究所 河原英紀 和歌山大学
嵯峨山茂樹 東京大学 奥乃博 京都大学

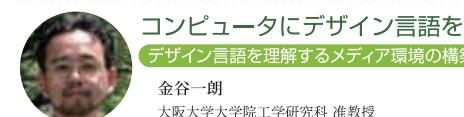


この展覧会の作品は、戦略的創造研究推進事業として国から示された戦略目標の達成に向けて、チームで研究を推進する「CREST」と、個人単位で研究を推進していく「さきかけ」のふたつの事業プログラムの参加者たちによって生み出された研究成果です。「CREST」では研究代表者が研究チームを編成し、グループに与えられたテーマに基づく研究を行います。ここでは、「CREST」の研究代表者および「さきかけ」研究者とそれぞれの研究テーマを紹介します。



戦略的創造研究推進事業さきかけでは、研究総括のマネージメントのもと、研究総括・領域アドバイザーの助言を得て、同じ研究領域に集まった様々な機関やバックグラウンドの研究者と交流・触発しながら、個人が独立した研究を推進しています。

※最上段 … 研究代表者



コンピュータにデザイン言語を! デザイン言語を理解するメディア環境の構築

金谷一朗 大阪大学大学院工学研究科 准教授



作り手と受け手を物語性でつなぐ! 物語性を重視するデジタルメディアの制作配信基盤

桐山孝司 東京藝術大学大学院映像研究科 准教授



フォトリアルから感性リアルへ! 「感性リアル」表現の制作支援を目的としたCG技術の開発

佐藤まいり 国立情報学研究所コンテンツ科学研究系 准教授



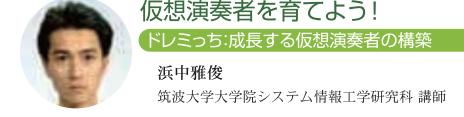
実物の質感をスキャン! MEMSテクスチャスキャナー

長澤純人 東北大学大学院工学研究科 講師



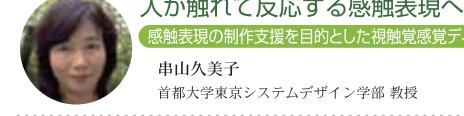
ゲームのクリーチャーにリアルな動きを! 感覚運動統合がなされた自律バーチャルクリーチャーの創生

長谷川晶一 電気通信大学知能機械工学科 准教授



仮想演奏者を育てよう! ドレミっち:成長する仮想演奏者の構築

浜中雅俊 筑波大学大学院システム情報工学研究科 講師



人が触れて反応する感触表現へ! 感触表現の制作支援を目的とした視触覚感覚ディスプレイ技術の開発

串山久美子 首都大学東京システムデザイン学部 教授



リアルに見せる演劇をキャプチャ! 「意図的なランダムな行為」の創出方法の解明

後安美紀 (独)科学技術振興機構 さきかけ研究者



超広角と超狭角の映像表現!

橋本典久 (独)科学技術振興機構 さきかけ研究者



色彩にインタラクティブな動きを!

武藤努 (独)国際メディア研究財团 研究員



触覚・力覚も芸術表現に!

渡邊淳司 (独)科学技術振興機構 さきかけ研究者



生活空間にインタラクティブアートを!

河口和也 アート表現のための実世界指向インタラクティブメディアの創出
対象: 寛広明 慶應義塾大学環境情報学部 講師



利用者を刺激する新しいデバイス!

木村朝子 (独)科学技術振興機構 さきかけ研究者



時空間をアーカイブする!

野口靖 Locative Mediaを利用した芸術/文化のための視覚表現技術開発
対象: 野口靖 東京工芸大学芸術学部メディアアート表現学科 講師



折紙をサイエンスする!

三谷純 折紙のデジタルアーカイブ構築のための基盤技術とその応用
対象: 三谷純 筑波大学大学院システム情報工学研究科コンピュータサイエンス専攻 講師



子どもの感覚を育てるコンテンツ!

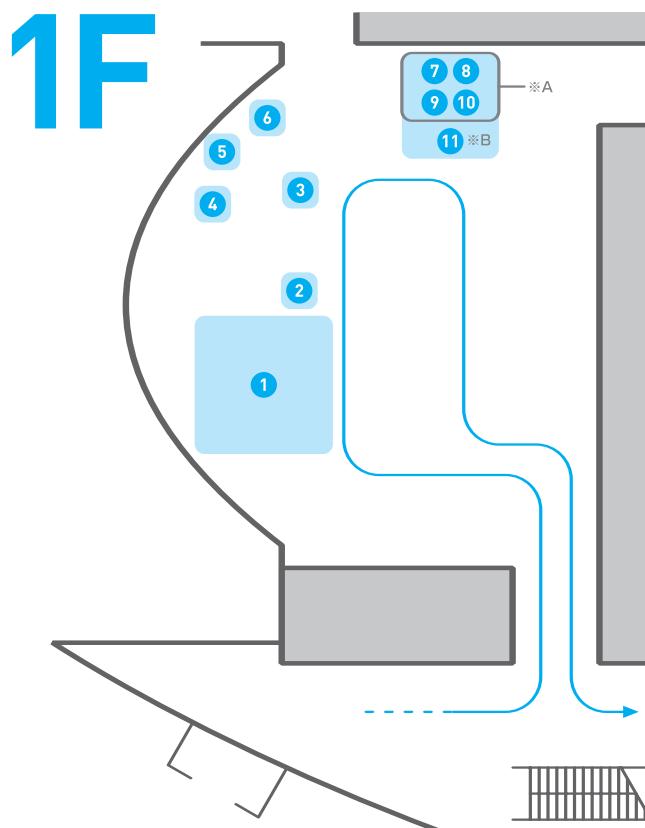
山口真美 子どもの知育発達を促すデジタルメディアの作成
対象: 山口真美 中央大学文学部 教授

※印は平成19年度終了研究課題

フロアガイド

きみのアタマに浮かんだ楽しいモクモク。 ぴかー! つときたらなんだって、できちゃうかも?!

「こんなことができたらいいなあ」、「こんなものがあったら楽しいなあ…」、
そんな誰もが考える空想を「もしかしたらできちゃうかも?！」とマジメに取り組む研究者たちの秘密基地、そこが
予感研究所(予感研：よかんけん)です。
この夏、予感研が、2年ぶりにみんなの前に登場します。
夏本番より一足はやく、研究者たちの自由研究を楽しんじゃおう！
きみのアタマの中にも楽しいアイデアがモクモクしてて…ぴかー! つときたら、きみも研究者の仲間になれるかも？



わくわくルーム OR2 1F オリエンテーションルーム2

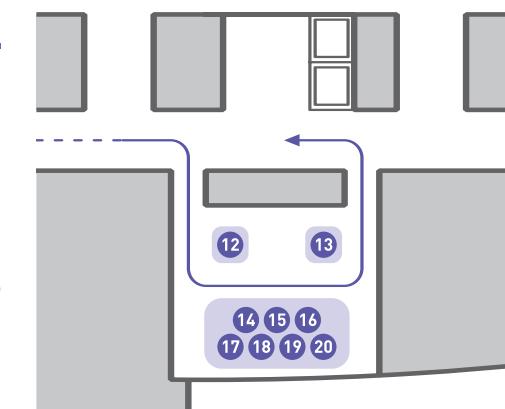
- あれ！ ここはどこ？
ワタシが動くと、花も、影も、音楽も、水の流れや動物まで、みんな一緒に動き出すよ！
- 12 Kage no Sekai
 - 13 ログログ (Log-Log)
 - 14 InterRobot 身振りによるコミュニケーション促進ロボット
 - 15 InterFlower うなずきや身体反応をする草花
 - 16 InterChat キャラクタとチャットしながらアンケート
 - 17 身体的音響メディア1 腕を振って音楽しよう！
 - 18 身体的音響メディア2 サウンドシェイカー
 - 19 Shadow awareness 影と一緒に遊んでみよう
 - 20 空中描画 身体をつかって線と遊ぼう

どきどきゾーン

SBZ 1F シンボルゾーン

- はじまりはここから。
空には地球、目の前では時代劇！ ポキより大きな昆虫が…?!
予感の世界へ、一気に飛び込んでみよう。
- 01 MUSHA 修行
 - 02 3次元ビデオ
 - 03 パノラマボールレビューション
 - 04 パノラマボール
 - 05 超高解像度人間大昆虫写真 [life-size]
 - 06 ZooMuSee
 - 07 パブリックオンラインゲーム：九龍城 ※A
 - 08 生体信号を利用したインタラクティブゲーム
 - 09 物理的インタラクションのための柔軟なぬいぐるみ型ロボット
 - 10 料理デザインのための食材加熱シミュレーション
 - 11 RoboChase ※B
- ※出展期間はA作品が26日～28日、B作品が29日～30日となっております。

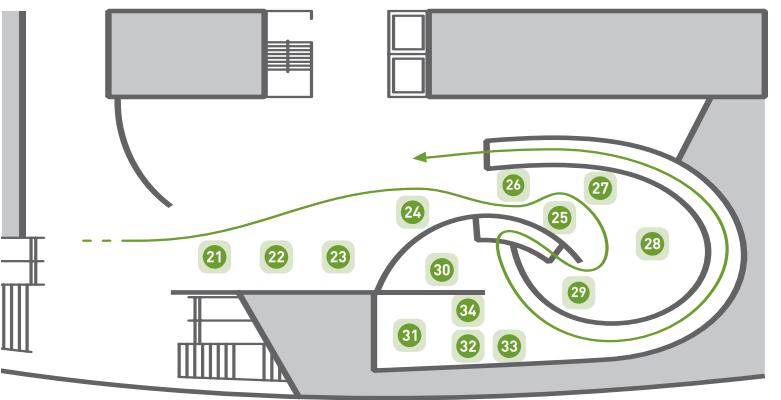
1F



うきうきパーク

SCL 3F サイエンスライブラリ

音楽や、錯覚、顔の不思議… 明るい環境をお散歩しながら、さまざまな“表現”的世界を探検します。
なんだか未来の青空実験ショーみたい。



3F

あるあるカフェ

5F カフェ

普通のカフェのようだけど、なんだかちょっと様子が違う。
光って香る食べ物に、歩く分別ゴミ…?
お腹が空いていても楽しいよ。遊びにきてね！

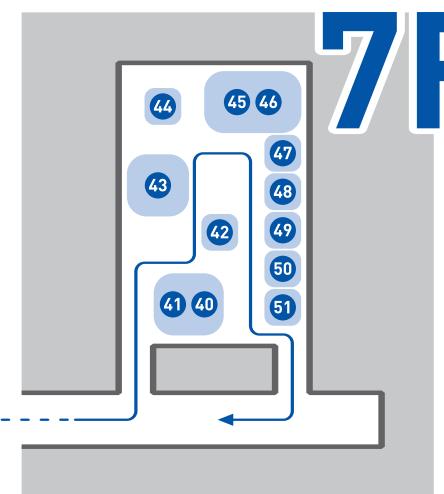


5F

ゆらゆらホール INH 7F イノベーションホール

高い天井の薄暗い空間の中に、不思議な光がいっぱい。

旅の終わりは、幻想的な光のパレード。
でも、きれいなだけじゃない、たくさんの発見に溢れているよ。



7F



01

MUSHA修行 – Mixed-reality Usage for Self Human Action Training

天目隆平、一刈良介、柴田史久、
大島登志一、田村秀行

CREST (田村チーム)
映画制作を支援する複合現実型可視化技術

特殊メガネをかけると、目の前にはCGで
描かれた敵がいっぱい。
映画スター気分で、次々と敵を斬り捨てる
本格的剣戟アクションが体験できます。
いざ、MUSHA修行に！



02

3次元ビデオ

高井勇志、武笠知幸、延原章平、松山隆司

CREST (田村チーム)
映画制作を支援する複合現実型可視化技術

とんだりはねたり自由に動き回っている
人の姿や形をぜんぶ記録したもの、
これが3次元ビデオです。
3次元ビデオを、好きな方向から
ながめたり、不思議などび出す画面から
のぞいてみよう。



03 パノラマボールビジョン

橋本典久

(さきがけ)

全天周と極小領域映像を扱うための入出力機器の研究開発



なぜテレビはみんな四角いのでしょうか？

パノラマボールビジョンはボールみたいな丸いテレビ。

隅っこがないから、目に入るすべてが映ります。

どんな景色が見えてくるかな？



04 パノラマボール

橋本典久

(さきがけ)

全天周と極小領域映像を扱うための入出力機器の研究開発



球体の写真があつたら、友達の姿も、
教室も、あの日の空気も、
丸ごと撮っておけるかも…?
球体に閉じ込められた世界は、
なぜだか無限に広がっているように
見えてきます。

05 超高解像度人間大昆虫写真 [life-size]

橋本典久 (さきがけ) + scope (稻葉剛+玉置淳)

(さきがけ)

全天周と極小領域映像を扱うための
入出力機器の研究開発

昆虫をスキャナーで取り込んだら、
こんな超高解像度写真になりました。
人と同じ大きさに拡大した虫たちは
スゴイ迫力！ 精密で美しい不思議
な形状は、未知との遭遇です。



06 ZooMuSee

橋本典久

(さきがけ)

全天周と極小領域映像を扱うための入出力機器の研究開発



超高解像度人間大昆虫写真 [life-size] を
データベースにしました。
気になる昆虫を見つけたらドンドン拡大。
見たこともないサイズで見られる
超巨大昆虫図鑑です。



07 パブリックオンラインゲーム：九龍城

星野准一、和田ナナヒロ、白鳥和人、
河村仁、金佑錫 (Woosuk Kim)

CREST (松原チーム)
オンラインゲームの制作支援と評価

大きな画面の中で、絵画のように構成された
ゲームの世界。そこには多くの人が参加し、
生活しています。
このオンラインゲームを通じて、
みんなで理想の街を作りましょう。

※出展期間26日～28日



08 生体信号を利用したインタラクティブゲーム

棟方渚、松原仁、小松孝徳

CREST (松原チーム)
オンラインゲームの制作支援と評価

楽しい気分ならドンドン強くなれる。
ドキドキしてると敵が近づいてくる。
みんなの気分がそのまま反映される
ゲームの登場です。
強い心と楽しい気持ちでゲームスタート！

※出展期間26日～28日



09 物理的インタラクションのための柔軟なぬいぐるみ型ロボット

椎名美奈、石川達也、長谷川晶一

CREST (松原チーム)
オンラインゲームの制作支援と評価



本物のぬいぐるみと変わらない柔らかな触感の

ぬいぐるみロボットが、かわいらしい動きを

見せてくれます。ぬいぐるみとふれあい感触を

たしかめてください。

※出展期間26日～28日



10 料理デザインのための食材加熱シミュレーション

加藤史洋、時崎崇、三武裕玄、
青木孝文、長谷川晶一

CREST (松原チーム)
オンラインゲームの制作支援と評価

10

お料理上手になりたい人にピッタリなのが、

このシミュレーション。

フライパンで食材を炒めると、

火を使っていないのに焼き色が

ついていきます。

おいしい食べ頃はいつかな？

※出展期間26日～28日



11

RoboChase

Kan Tulathimutte、佐藤哲也、
伊藤俊夫、橋爪宏達、杉本雅則

CREST (松原チーム)
オンラインゲームの制作支援と評価

あなたが操作するロボットを目がけて、

敵が次々と追ってきます。

見つからないように隠れても、

敵はすぐに見つけてくるからフシギ。

その秘密を解き明かしてみましょう。

※出展期間29日～30日



12

Kage no Sekai

内田有映、内藤まみ、平山詩芳、
西尾淳志

CREST (稻蔭チーム)
ユビキタス・コンテツツ製作支援システムの研究

木のテーブルに映る影の中に住むのは

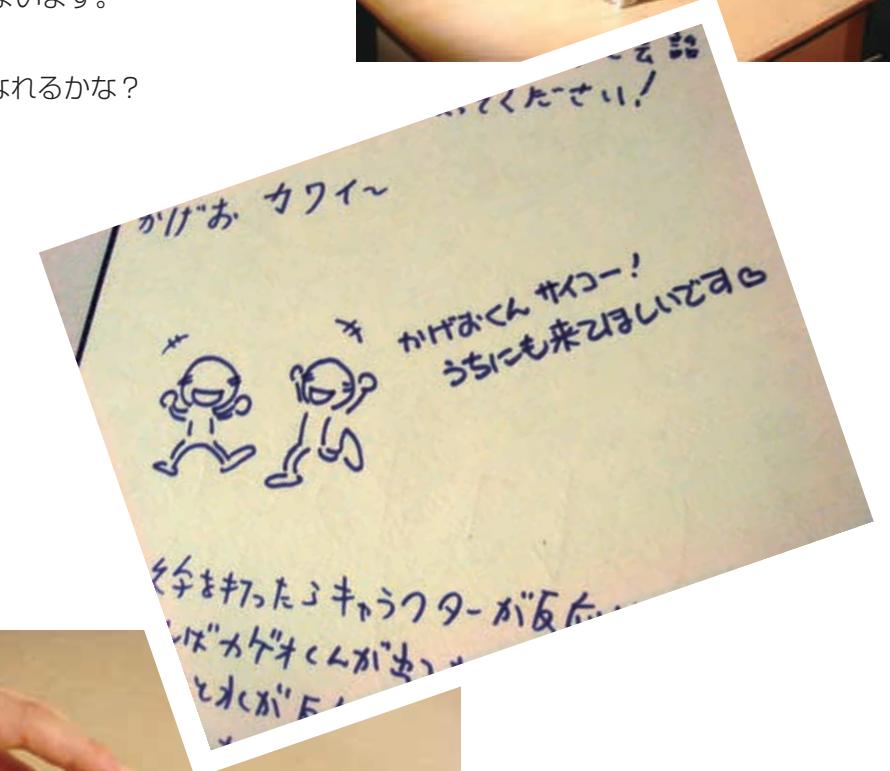
「KAGEO」という生き物。

お喋りしたり歌ったり楽しそう。

でも近づくと、

影の中に逃げてしまいます。

KAGEOと仲良くなれるかな？



13 ログログ (Log-Log)

高田英明、金廷炫、天野翔、白谷栄梨子、
飯田誠、苗村健

CREST (廣瀬チーム)
デジタルレバーリックアートを創出する技術

あなたが丸太の上を歩くと、
ちょっとした動きやバランスの
変化を捉えて、下に流れる水の様子が
次々と変わります。
丸太とあなたがピタっと繋がる感覚を
楽しんでみましょう。



14 InterRobot 身振りによるコミュニケーション促進ロボット

渡辺富夫、長井弘志、山本倫也、
小川浩基

CREST (渡辺チーム)
人を引き込む身体性メディア場の生成・制御技術

誰もクマとはおしゃべりできないけれど、君が話しかけると、
うなずいたりビックリしたりするクマがここにいます。
君の思いを分かってくれるクマに
会いに行きましょう。



15 InterFlower うなずきや身体反応をする草花

渡辺富夫、山本倫也、長井弘志、
檀原龍正

CREST (渡辺チーム)
人を引き込む身体性メディア場の生成・制御技術



この植物は、あなたが話しかけると上手にうなずき、
調子を合わせて動きます。壁に飾られたヒマワリの絵も、
あなたに応えて動いています。
友達みたいな楽しい植物です。

16 InterChat キャラクタとチャットしながらアンケート

渡辺富夫、山本倫也、檀原龍正

CREST (渡辺チーム)
人を引き込む身体性メディア場の生成・制御技術

コンピュータを使ってキャラクタとおしゃべり(チャット)。
すると画面の中のキャラクタは、まるで君の気持ちと
言葉を分かっているように、
いろんな反応をしてくれます。



17 身体的音響メディア1 腕を振って音楽しよう!

18 身体的音響メディア2 サウンドシェイカー

橋本周司、鈴木健嗣、笠原俊一、
渡邊大地

あなたが動くと音が出る。

音が出るから動きたくなる。

出てくる音はどんどん変化します。

自分が楽器になった気持ちで、

気持ちのいい新しい音楽を

奏でてみませんか？



CREST（渡辺チーム）
人を引き込む身体性メディア場の生成・制御技術

あなたが指揮棒を振ると、

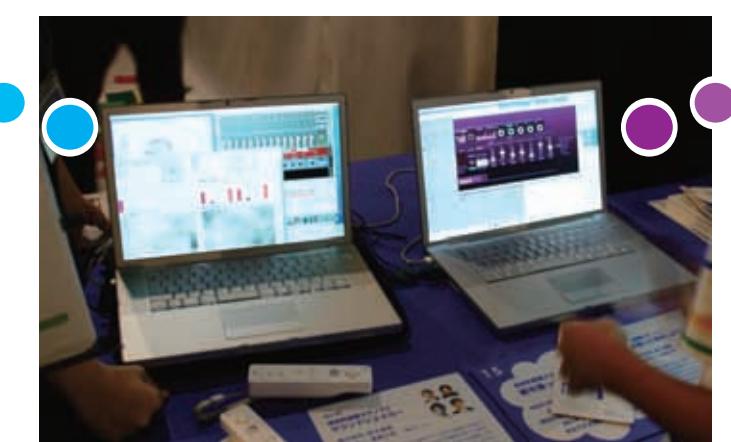
それに合わせて

オーケストラが演奏をします。

有名なあのオーケストラだって、

あなたに合わせて演奏してくれます。

まるで天才指揮者になった気分。



19 Shadow awareness 影と一緒に遊んでみよう

三輪敬之、飯田公司、渡辺貴文、西洋子

CREST（渡辺チーム）
人を引き込む身体性メディア場の生成・制御技術

影はボクと同じ姿をして、いつもボクについてきます。

でも気がつくと…、影が体から離れて、

ボクの姿と違う形になってしまった！

ボクはいったいどうしてしまったのかな…？



20 空中描画 身体をつかって線と遊ぼう

三輪敬之、大崎章弘

CREST（渡辺チーム）
人を引き込む身体性メディア場の生成・制御技術

空気に絵が描けたら、どんなに楽しいでしょう。

自分が描いた絵が目の前で浮かんだり、

自分の絵でお部屋をレイアウトしたり。

紙に描くよりも楽しい落書きを始めましょう。



21 デバイスアート・アーカイブ

岩田洋夫

CREST (岩田チーム)
デバイスアートにおける表現系科学技術の創成

科学や技術とアートが出会って生まれた

「デバイスアート」。

まるでおとぎ話が現実になった作品たちです。

(3階・常設展示コーナー「メディアラボ」で、

実物が見られます)



23 触覚の不思議のサイエンスをアートに

渡邊淳司 (さきがけ)、安藤英由樹、

(さきがけ)
触・力覚の知覚特性を利用した新たな芸術表現の基盤研究

梶本裕之、大島沙也佳、橋本悠希、

草地映介、福沢恭、小山翔一、山田真由美 (a.k.a. PIRAMI)

モノに触れたときに感じる「触覚」、

見聞きする「視聴覚」、そして体の動き。

何気なく感じるこういった感覚に、

いつもと違う刺激を与えると…?

不思議な体験の始まりです。



22 Feel Your Brain

岩田洋夫、矢野博明、森本健浩

CREST (岩田チーム)
デバイスアートにおける表現系科学技術の創成

何かを見たり触ったりしたとき、

自分の脳のどこが、どのように

働いているのか分かると、

どんな感じでしょう？

自分の脳の動きを、

指先の温度で

感じられる

不思議な機械です。



24 「図」と「地」で描くワークショップ:未来館でみつける未来

須永剛司、永井由美子、
小早川真衣子、敦賀雄大、
高見知里、沼晃介、西村拓一

CREST (須永チーム)

情報デザインによる市民芸術創出プラットフォームの構築

「図」と「地」で描く道具の「Zuzie」を使って、

小学校6年生が「未来館でみつける未来」を

テーマにした表現活動を行います。

その様子をビデオ展示します。



25 スケッチによる行動履歴閲覧・検索システム

チャミンダ デ シルバ、山崎俊彦、
相澤清晴

CREST (廣瀬チーム)
デジタルパブリックアートを創出する技術

いつも何気なく過ごしている家の中。

「あの時、何をしていただろう?」と思い返すこと、

ありますよね。

未来のお家は、あなたの様子を記録し、

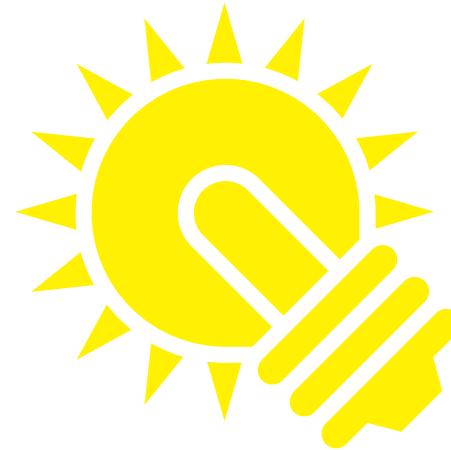
いつでも見返すことができます。



26 視覚を考えた効果的な映像表示方法

佐藤いまり、マークアシュダウン、
岡部孝弘、佐藤洋一
(さきがけ)
「感性リアル」表現の制作支援を目的としたCG技術の開発

私たちの目は決してパーフェクトではありません。
ちょっとした違いが気になる色、
気にならない色もあります。
視覚マジック?
効果的な映像表示について考えます。



27 デジタルメディアの新たな可能性を切り開く赤ちゃんを科学してみよう!

山口真美
(さきがけ)
子どもの知覚発達を促すデジタルメディアの作成

赤ちゃんだった頃、何を見て、
理解していたのでしょうか？
生まれたての赤ちゃんは、
動きは見えても形は見えないフシギな
世界にいます。
赤ちゃんの世界を覗いてみましょう。



28 年齢性別顔合成

森島繁生

CREST (森島チーム)
コンテンツ制作の高能率化のための要素技術研究

ワタシはお父さん似？ お母さん似？

ボクが女の子になったらどんな顔？

顔の形をコンピュータに読み込んで、

未来の自分や、男っぽいワタシ、

女っぽいボクを見てみましょう。



※実演展示26~28日、29~30日はパネル展示となります。

29 Gemotion Digital Theater

河口洋一郎

CREST (河口チーム)
超高精細映像と生命的立体造形が反応する新伝統芸能空間の創出技術



日本の伝統文化と、最先端グラフィックスや

ロボット技術を組み合わせて、新しい日本の

伝統芸能空間の誕生を目指しています。

その成果をビデオ映像でお楽しみください。



30 香りで狙い撃ち!

柳田康幸

CREST (松原チーム)
オンラインゲームの制作支援と評価

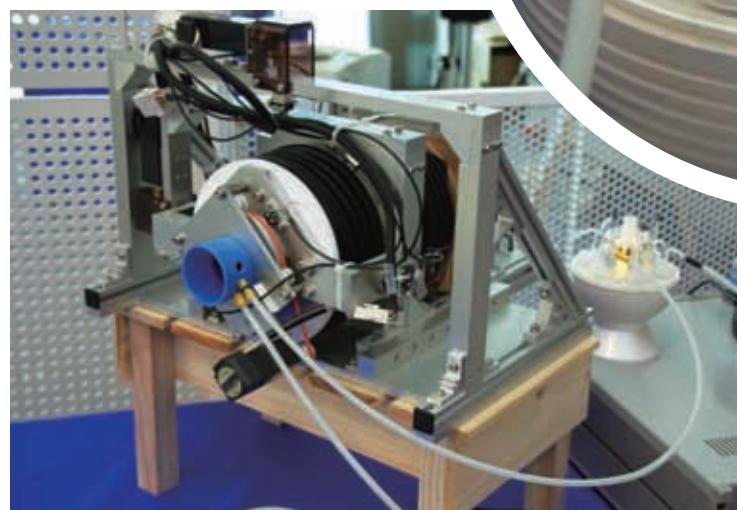
道ばたから流れてくる、おいしそうな匂い。

でも一緒に歩いている友達は、

あなたと違う匂いを嗅いでいます。

そんなことってあるのかな？

さあ、みんなで試してみましょう。



31 自動作曲システム Orpheus(オルフェウス)

深山覚、酒向慎司、西本卓也、嵯峨山茂樹

CREST (片寄チーム)
時系列メディアのデザイン転写技術の開発

独り言や今の気持ち、あの子への想いなど、

あなたが書いた言葉にメロディがついて、

すぐに音楽が生まれます。

あなたの言葉で、世界にひとつの音楽を作ってみませんか？



32 歌声を混ぜるインターフェース

森勢将雅、河原英紀、片寄晴弘

CREST (片寄チーム)
時系列メディアのデザイン転写技術の開発

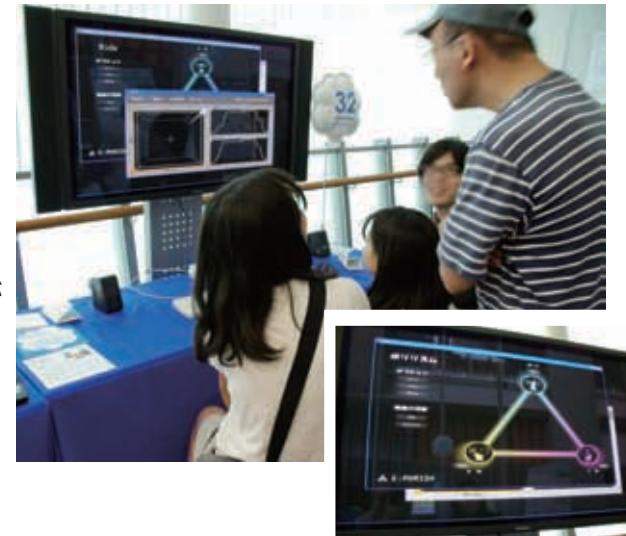
いつも歌っている音楽に、怒った気分を

混ぜたらどうなるの？

「喜」「怒」「哀」という気持ちをもった

歌声を交ぜることで、音楽にいろんな感情が

隠れていることが分かります。



33 歌声を混ぜるインターフェース

森勢将雅、河原英紀、片寄晴弘

CREST (片寄チーム)
時系列メディアのデザイン転写技術の開発

友達と二人で歌って、その声を入れ替えたらどうなるでしょう？

歌いまわしは君で、声はボク。

これ、いったい誰の歌声に聞こえるのかな？

歌声から発見がいっぱいです。



34 打楽器・旋律楽器のイコライザ

角尾衣未留、宮本賢一、小野順貴、
嵯峨山茂樹

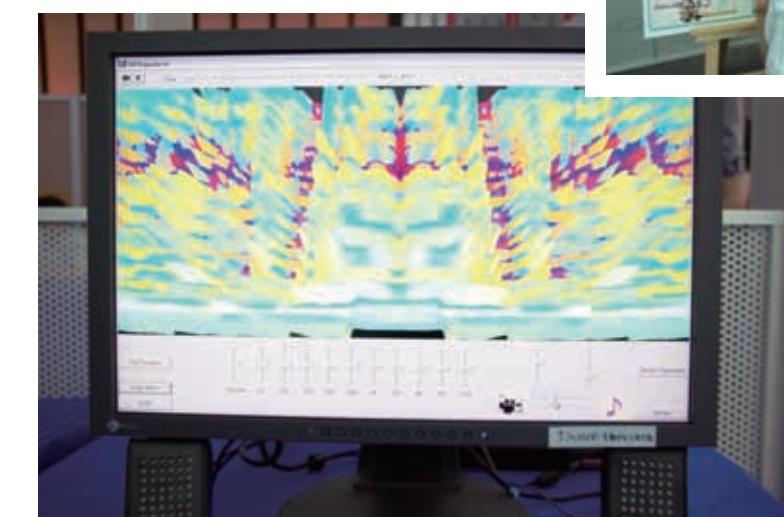
CREST (片寄チーム)
時系列メディアのデザイン転写技術の開発

音量だけでなく、メロディや打楽器の音の

強弱を操作できる音楽プレイヤーです。

リズムを抑えてボーカルを大きくするなど、

ちょっとしたアーティスト気分を味わえます。



35 GravityGrabber

南澤孝太、家室証、新居英明、
川上直樹、館暲

CREST (廣瀬チーム)
デジタルレバーブリックアートを創出する技術

指に機械を付けて、何も入っていない

コップを持つと、まるで水が入っている

ような重さや感覚が楽しめる機械です。

いろんなものに触って、それが何かを

当ててみましょう。



36 nioi café

南部愛子、鳴海拓志、西村邦裕、
谷川智洋、廣瀬通孝

CREST (廣瀬チーム)
デジタルレバーブリックアートを創出する技術

ここは「匂いを楽しむカフェ」。

食器には、食べ物の写真が映っています。

写真をスプーンでくって匂いを嗅いで

みると、思わず食べたくなるような、

いい匂いがしてきます。



37 ごみごみぽいぽいー近未来の道具型デバイスを使ってみよう

木村朝子

(さきがけ)

空間型メディア作品を強化する7つ道具型対話デバイス



あるあるカフェ



ごみ箱が並んでいる机の前に座り、

特殊なゴーグルをかけると、

ごみ箱の周りをごみキャラクター達が

走り回っています。

ピンセットで分別どおりにごみを

片付けましょう。

38 折紙の幾何: 折り線のパターンから生まれる形

三谷純

(さきがけ)

折紙のデジタルアーカイブ構築のための基盤技術とその応用

複雑で美しい幾何学的な形をもつ折り紙。

紙を開くと、そこにはどんな折り線が

ついているでしょう。

コンピュータで描かれた折り線と、

完成した折り紙と一緒に楽しめます。



39 演劇に学ぶリアルな会話の作り方(2)

39

後安美紀(さきがけ)、深谷拓吾、
竹村亜紀子、吉見香枝

(さきがけ)

「意図的なランダムな行為」の創出方法の解明



お芝居を見て、まるで本当にことが
起きているような感覚に引き込まれ
たこと、ありませんか?

自然に見える動きにも科学的根拠が
あります。

その秘密を探ってみましょう。



40

硬軟感覺ディスプレイ「Magnetosphere」

串山久美子、笹田晋司、
安田雅史、鈴村祐司

(さきがけ)

感触表現の制作支援を目的とした視触覚感觉ディスプレイ技術の開発

テレビの画面もゲーム機も、
ディスプレイはみんな硬いもの。
でも、ここにあるディスプレイは、
映るものに応じて柔らかくなったり、
硬くなったりと自由に変化するのです。



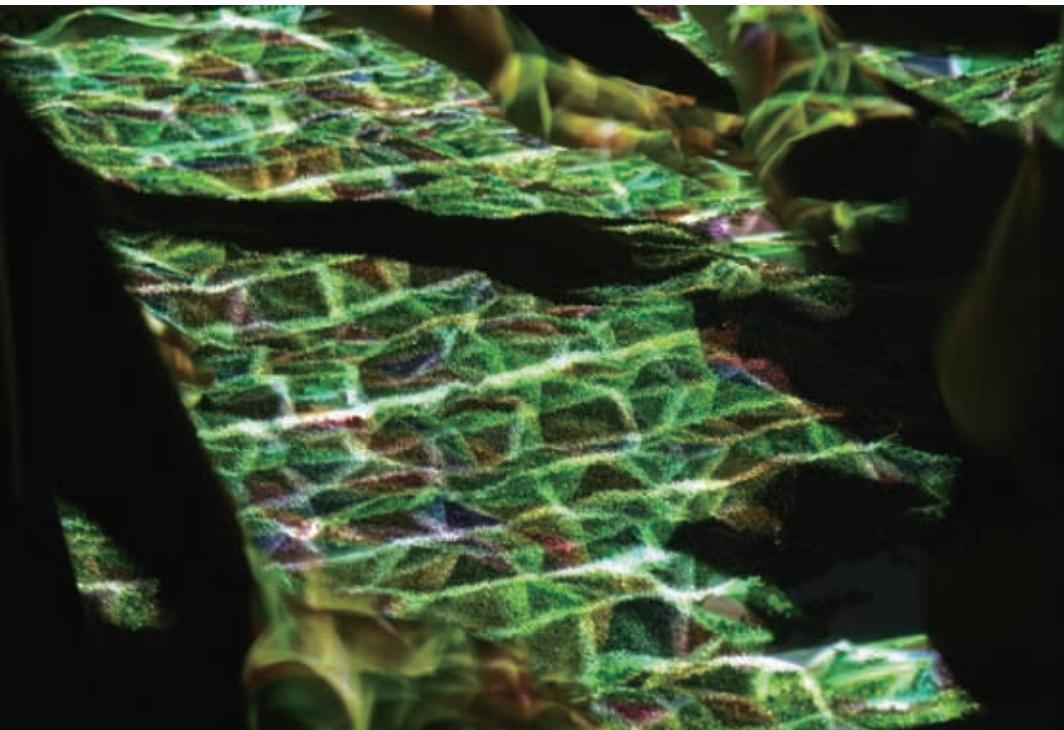
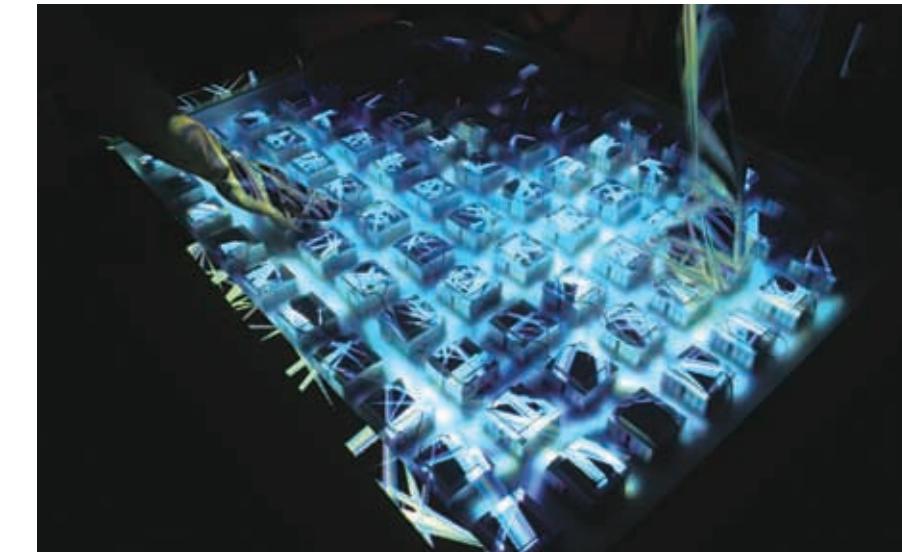
41

冷温感觉ディスプレイ「Thermoesthesia」

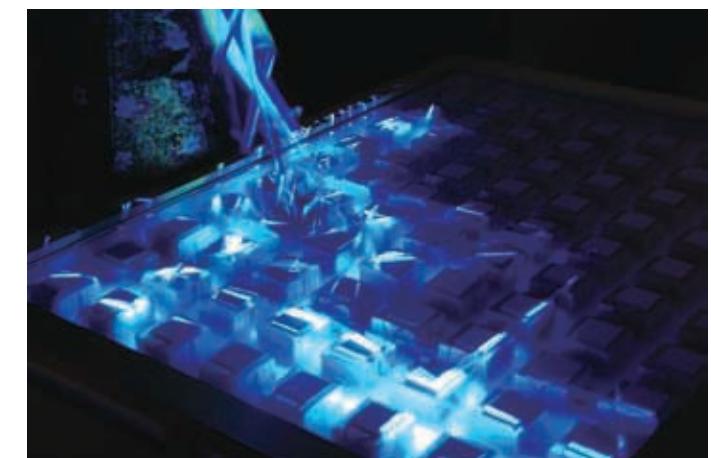
串山久美子、笹田晋司、
北澤亨斎、田村元嗣

(さきがけ)

感触表現の制作支援を目的とした視触覚感觉ディスプレイ技術の開発



このパネルに触れるとき、植物や雪、
氷などのイメージが次々と浮かんで
きます。そして不思議なことに、
温かくなったり、冷たくなったりと、
温度も感じられるパネルなのです。



42 FairlyFindre 05: フェザードフレンド(feathered friends)

八谷和彦、タナカカツキ

CREST (岩田チーム)
デバイスアートにおける表現系科学技術の創成

この世界に鳥がいなくて、空を飛ぶ
生き物が昆虫くらいしかいなかつたら、
僕らは空を飛ぶことを想像すらできな
かつたのではないか、と僕は思うのです。
(八谷和彦)



43 Optical Tone: Dynamic Color Composition

武藤努

(さきがけ)

人間の知覚に基づいた色彩の動的制御システムの構築

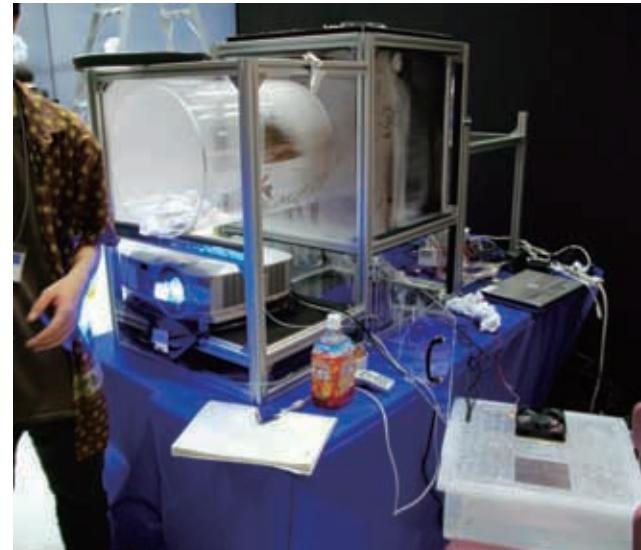


起き上がり小法師の明かりを揺らしたり、
明かりの器に手をかざすと、綺麗な色の
光を放ち始めます。
光の色がいろいろ変わると、まわりの壁の
色はどうのように変化するでしょう？

44 Holo-Zooka

徳田雄嵩、鈴木康広、西村邦裕、
谷川智洋、廣瀬通孝

何もない空間に、まるで魔法のランプの
精か、小さな妖精が登場するかのような
映像が浮び上がります。
霧と煙のスクリーンに映るフシギな映像。
こんなのことあるかな ?!



44

Holo-Zooka

CREST (廣瀬チーム)
デジタルレパブリックアートを創出する技術

45

場の記憶

野口靖

(さきがけ)

Locative Mediaを利用した芸術／文化のための視覚表現技術開発

あらゆる場所には誰もが忘れてしまった、

遠い昔の出来事や物語が必ずあります。

3Dの地図の中に入って、好きな場所に行き、

昔そこでは何があったのかを探検しましょう。



46

c-locソフトウェア

野口靖

(さきがけ)

Locative Mediaを利用した芸術／文化のための視覚表現技術開発

あなたのお家がある場所は、100年前って

どんな景色だったでしょう？

タイムマシンみたいに好きな場所と時間を

選ぶと、その時何があったか

調べられるソフトウェア

です。



47 空中に描くデジタル映像

斎藤英雄、木村秀尉、島田悟、
苗村健、萱原純

CREST (斎藤チーム)
自由空間に3次元コンテンツを描き出す技術

空中に浮かぶ星のような光が集まって

束になり、さまざまな形を作り出す様子

をビデオで紹介します。

光のダンスや遊技、光が発する

メッセージをじっくり見てみましょう。



49 自分の姿を空中に浮かび上がらせよう

青木悟志、石川尋代、
ノジク ピンセント、斎藤英雄

CREST (斎藤チーム)
自由空間に3次元コンテンツを描き出す技術

自分の姿を光に変えて、

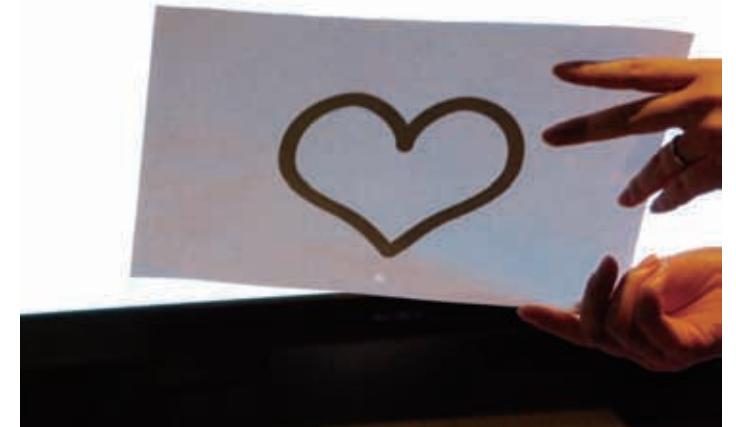
空に浮かばせてみませんか？

カメラの前に立つだけで、

あなたの顔や体が、光の点となって

大きな空に映し出され、

やがて空へと浮かんでいきます。



48 United Points

伊野浩太、苗村健

CREST (斎藤チーム)
自由空間に3次元コンテンツを描き出す技術

画面に浮かんでいる光の点。

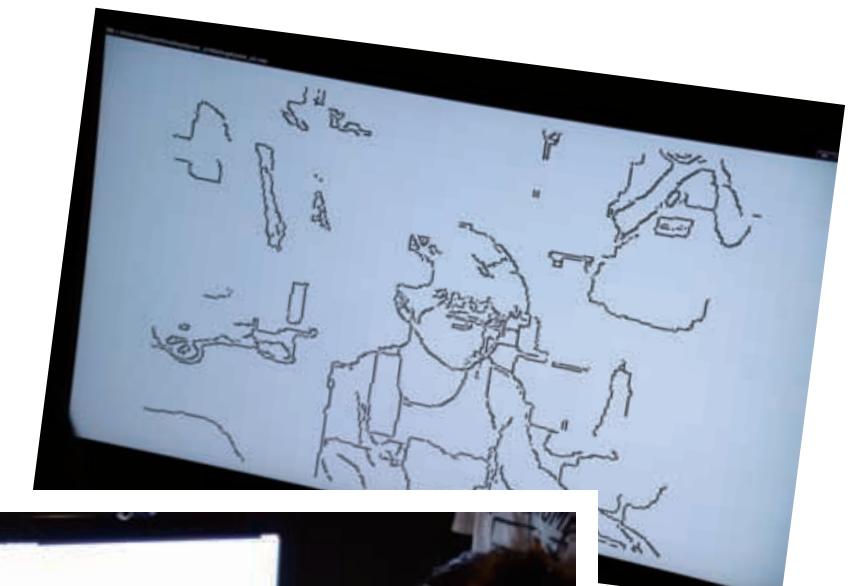
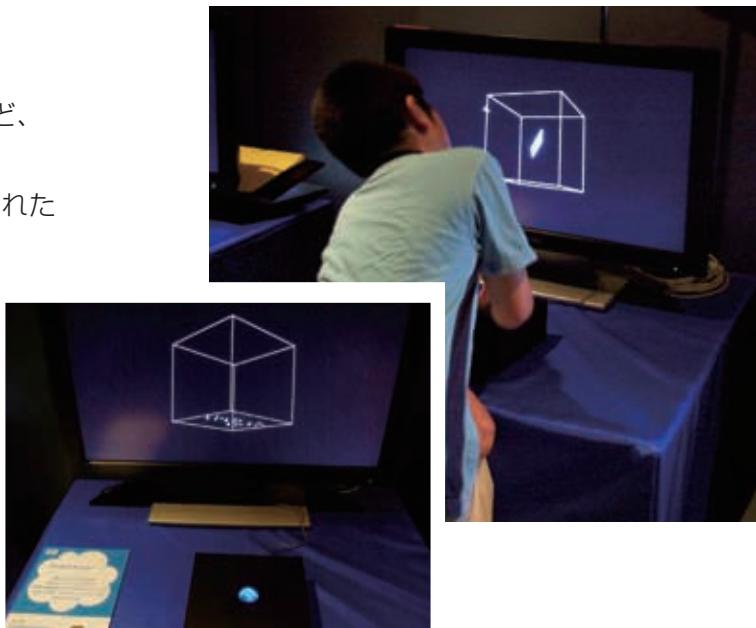
一見するとバラバラに見えるけど、

注意深く角度を変えると、隠された

メッセージが見えてきます。

あなたはいくつメッセージを

探し出せるかな？



50 Tablescape Plus

筧康明、苗村健、松下光範

(さきがけ)

アート表現のための実世界指向インタラクティブメディアの創出

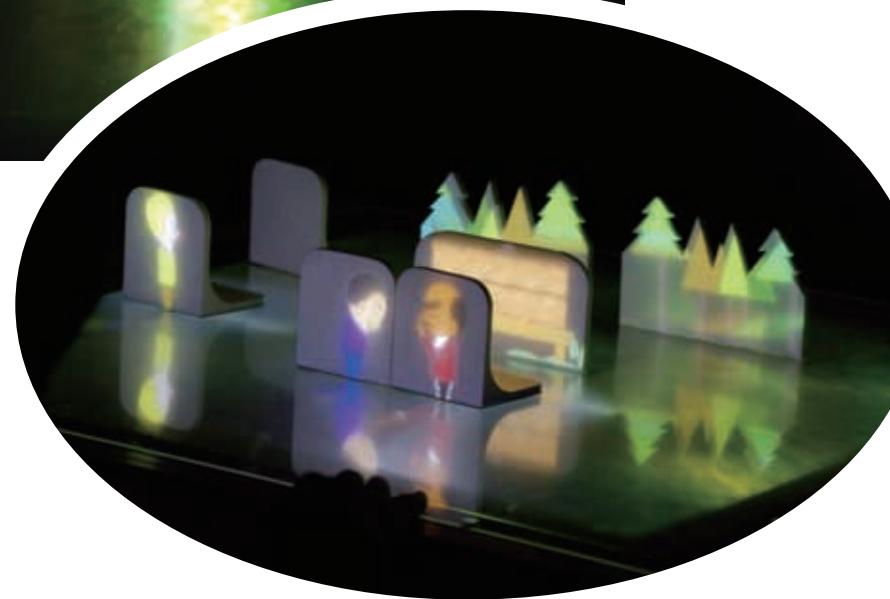
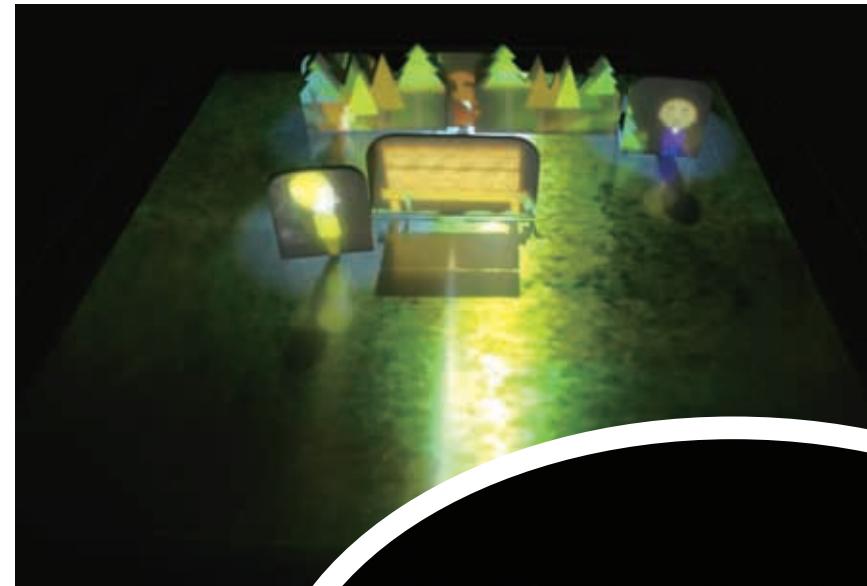
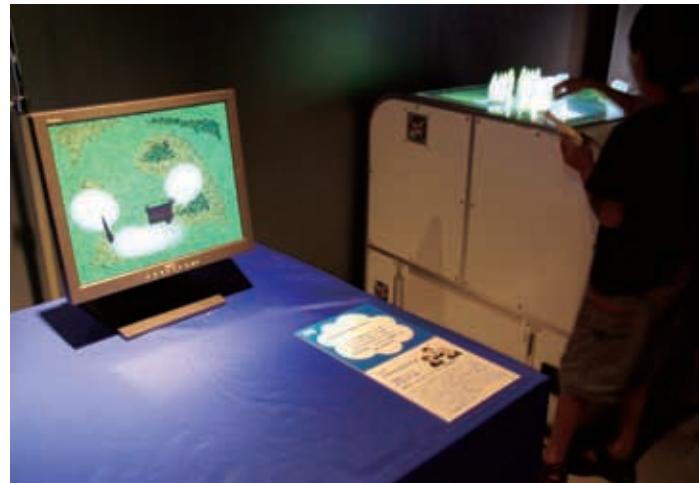
テーブルに置かれたコマの中に、

いろいろな人が映っています。

そのコマ同士を近づけてみると、

あら不思議。コマの中の人があわせ

したり、お話しを始めます。



51 hanahana

筧康明、近森基、久納鏡子

(さきがけ)

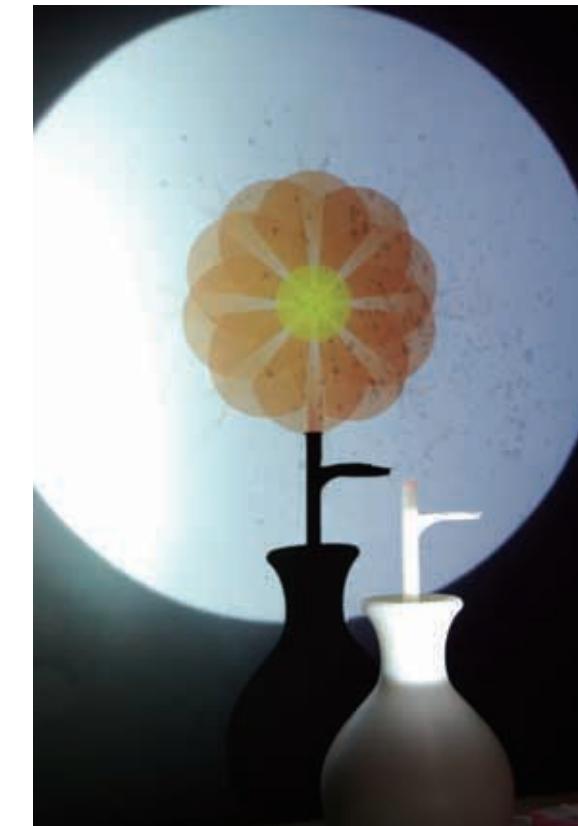
アート表現のための実世界指向インタラクティブメディアの創出

ここにあるのは、いろいろな香りを知っている

不思議な花の影絵。あなたの好きな香りを

葉っぱにつけて教えてあげると、

その香りをもつ花が、影絵の中で咲き始めます。



様々なTVにて予感研究所2が紹介されました。

NHK ニュース

放映日：2008年7月25日
見出し：自由な発想で疑似体験を



TOKYO MX

放映日：2008年7月25日
見出し：触れて感じる「未来の予感」



アナ☆パラ（日本テレビ）

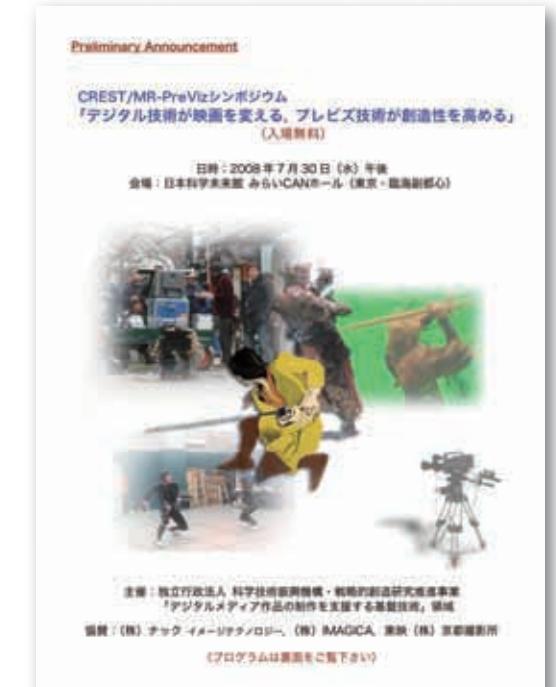
放映日：2008年7月29日
見出し：無料の展覧会で超不思議発見



ワールドビジネスサテライト

放映日：2008年7月29日
見出し：脳の動き 温度で伝えます

予感研究所2でいろいろなイベントが共催されました。



シンポジウム

「ヒューマノイドはヒューマンになれるか?」
日時：2008年7月26日(土) 10:00～17:00
場所：みらいCANホール(7階)
主催：CREST藤幡チーム



■未来館でみつける未来
「図」と「地」で描くワークショップ
日時：2008年7月26日(土)、
27日(日)
10:00～16:30
場所：第3会議室(7階)
主催：CREST須永チーム

予感研究所2推進メンバー：福見昌彦、草原真知子、高井勇志、常盤拓司、天目隆平、野口靖、橋本典久、渡辺富大
展示企画・製作：乃村工藝社 アートディレクション：鈴木敦 デザイン：佐藤一岳 + 岩野早希子 + 芳賀あき テクニカル：池上歎 + 後藤映則 + 種子田慶介
プランニング：梅田晶子 + 渡辺創 ビジュアル：神長周兵 (オービット) + 斎藤順也 (パワーグラフィックス) プロダクト：牧田義治 + 斎藤正人 (デフ)
マネジメント：山内星
展示運営：財団法人科学技術広報財団 日本科学未来館運営事業本部 栄井隆典、土屋学、吉田直史、高橋宣子
印刷：日生印刷株式会社 DTP：株式会社創邑社



予感研究所2

アート+テクノロジー+エンタテインメント=?!
研究者たちの自由研究?