

予感研究所3

アート+テクノロジー+エンタテインメント=?!

あなたの予感 研究者の予感

フム
フム
フム。

会期 = 2010 年 5 月 1 日 [土] から 5 日 [水]

会場 = 日本科学未来館 (東京・お台場)



科学技術振興機構

Japan Science and Technology Agency

もくじ

予感研とは？、開催概要	1
領域紹介	2
会場のようす	4
会場マップ	6
予感研究室へようこそ 01 ～ 23	8
みんなでつくろう！予感マップ Post-Visit Map	32
研究者プレゼンテーション	34
リアルタイム・ビデオ	36
Zuzie ワークショップ	37
予感ウォール	38
過去の展示作品リスト 予感研究所 1	46
過去の展示作品リスト 予感研究所 2	48

予感研とは？

「こんなことができたらなぁ」と思うこと、時々ありませんか？ 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う技術や表現は、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 3 概要

会期	2010 年 5 月 1 日 [土] → 5 日 [水]
会場	日本科学未来館（東京・お台場）
開館時間	10:00 — 18:00 会期中無休
入場	無料（ただし、常設展示および特別企画展は別料金となります）
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 http://openspiral.jp/
共催	日本科学未来館

領域紹介



研究領域名

CREST「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」

研究総括

原島 博（東京大学名誉教授）

本研究領域は、情報科学技術の発展により急速な進歩を遂げたメディア芸術という新しい文化に係る作品の制作を支える先進的・革新的な表現手法、これを実現するための新しい基盤技術を創出する研究を対象とします。

具体的には、コンピュータ等の電子技術を駆使した映画、アニメーション、ゲームソフト、さらにはその基礎となるCGアート、ネットワークアート作品等の高品質化（多次元化も含む）を目的とした映像や画像の入力・処理・編集・表示技術、インターフェイス技術、ネットワーク技術等に関する研究を行います。

視覚や聴覚以外の感覚の表現をも可能とする人工現実感技術、現実空間と人工空間を重畳させる複合現実感技術等も含みます。

また、デジタルメディアとしての特徴を生かした斬新な表現手法の研究、快適性や安全性の観点から人間の感性を踏まえた表現手法の研究、物語性に優れた作品の制作を可能にする高度なコンテンツ制作手法の研究、誰もが自由にデジタルメディア作品の制作を効率的に行うことが出来るソフトウェア・ハードウェアに関する研究なども対象とします。

予感ひょうげん研究室	1	オンライン3Dトレーニングフィールド	松原チーム	星野准一、白鳥和人、于沛超
予感ひょうげん研究室	2	PecoPeco	渡辺チーム	渡辺富夫、神代充、檀原龍正、長井弘志
予感ひょうげん研究室	4	MovTouch	片寄チーム	有田翔悟
予感ひょうげん研究室	6	Panorama Ball Vision	さきがけ	橋本典久
予感ひょうげん研究室	7	触れ合えるバーチャルキャラクタ	さきがけ	三武裕玄、青木孝文、長谷川晶一、佐藤誠
予感ひょうげん研究室	8	3次元形状の空間表示装置	斎藤チーム	斎藤英雄、渡邊隼人、石川尋代、島田悟、木村龍実、欠端雅之、塚田勇二、木村秀尉、苗村健
予感まんぶく研究室	12	体験型料理シミュレータ	さきがけ	加藤史洋、グエン ゴク トゥ、須佐育弥、花岡優介、三武裕玄、青木孝文、高瀬裕、長谷川晶一
予感かんかく研究室	14	InterChat 2010	渡辺チーム	渡辺富夫、檀原龍正、山本倫也
予感かんかく研究室	16	Touch the Small World	岩田チーム	安藤英由樹
予感なりきり研究室	17	CrestMuse VocalDesigner	片寄チーム	森勢将雅、中野皓太、中野倫晴、辰巳直也、後藤真孝 片寄晴弘
予感なりきり研究室	18	Performing Audience	渡辺チーム	橋本周司、菅原芳晴、山口友之
予感なりきり研究室	19	Virtual Philharmony	片寄チーム	馬場隆、橋田光代、片寄晴弘
予感なりきり研究室	20	TwinkleBall	渡辺チーム	橋本周司、山口友之
予感なりきり研究室	21	こちら江東区日本科学未来館内カメラマン育成所（略称：こちカメ）	田村チーム	井上敬介、北村一博、神屋良多、増川照道、和田大輝、一刈良介、田村秀行
予感なりきり研究室	22	Virtual Shadow Puppet	渡辺チーム	三輪敬之、西洋子、板井志郎、渡辺貴文、飯田公司、加藤雄大、西島宏輔、大滝佳史
予感ラウンジ	23	デバイスアート・アーカイブ	岩田チーム	常盤拓司、草原真知子、岩田洋夫
予感ウォール		予感ウォール	須永チーム	原田泰、小早川真衣子、敦賀雄大、高見知里、曾和具之



研究領域名

CREST「共生社会に向けた人間調和型情報技術の構築」

研究総括

東倉 洋一（国立情報学研究所 教授・副所長）

本研究領域は、コンピュータなどの情報機器、ネットワーク、コンテンツなどで満ち溢れた情報環境において、実空間コミュニケーション、ヒューマンインターフェース、メディア処理などの要素技術を融合・統合し、「人間と情報環境の調和」を実現するための基盤技術の構築を目指します。

具体的には、人間行動・実空間状況の取得・理解を行うセンサーネットワークやユビキタスコンピューティングによる実空間適応型認識技術、ロボットやユビキタスネットワークによる人間－機械コミュニケーションの円滑化技術、および、テキスト、音声、音楽、画像などの多様なメディアの解析、検索、集積、構造化などに関わるコンテンツ技術を連携・融合・統合した「人間調和型情報環境」を構築するための研究を推進します。さらに、人間とこれを取り巻く情報環境の調和的な相互作用を行う技術のブレークスルーを生み出す研究や、人間と情報環境の調和という視点を意識した認知プロセスの研究と情報環境構築技術の研究を、異分野融合課題として推進・発展させる研究も含みます。

予感まんぶく研究室	9	食ログと健康指導基盤	相澤チーム	野原光夫、野原光夫、米山暁夫、橋本真幸、小塚宣秀、小幡広昭、大川明里、阿部幹雄
予感まんぶく研究室	10	フードログ：手軽に食事記録をとってみよう	相澤チーム	相澤清晴、山崎俊彦、デシルヴァ・ガムヘワゲ・チャミンダ
予感まんぶく研究室	11	ライフログから食行動を見てみよう	相澤チーム	廣瀬通孝、谷川智洋、西村邦裕、小野将之、竹内俊貴
予感かんかく研究室	13	Pen de Touch	鋆チーム	家室証、南澤孝太、鋆暉
予感かんかく研究室	15	重さ、堅さの知覚	小池チーム	小池康晴、川嶋健嗣、中小路久美代、石井雅博



研究領域名

ERATO「合原複雑数理モデルプロジェクト」合複雑数理モデル

研究総括

合原 一幸（東京大学 生産技術研究所 教授）

実在する複雑な諸現象を理解するためには、普遍性・一般性を追求する分野横断的基礎理論と個々の現象の個性性・特殊性への洞察に立脚した、非線形システムの理解が重要となります。

本プロジェクトでは、数理工学やカオス工学を基礎に、非線形科学、生命科学、医学、情報科学、工学などの諸分野と関連する「複雑数理モデル」に関する基礎理論を構築して、その多様な応用研究を展開するとともに、その結果をさらに基礎理論研究にフィードバックすることにより、「複雑数理モデル」論の数理的体系化を目指して研究を進めました。

特に、1) 複雑系および脳型コンピューティングの基盤技術の研究開発、2) 複雑システムの非線形解析理論とその解析ツールの研究開発、3) 細胞内および細胞集団システムの複雑数理モデリング手法の研究開発に重点的に取り組みました。

本ERATOプロジェクトは昨年3月に終了しましたが、合原研究室では、今後も今回の「予感研究所3」のように、本ERATOプロジェクトで構築した基礎理論を基盤として、様々な応用数理研究の展開を目指していきます。

予感ひょうげん研究室	3	複雑系数理アート	奥牧人、木本圭子、合原一幸
------------	---	----------	---------------



研究領域名

ERATO「五十嵐デザインインタフェースプロジェクト」

研究総括

五十嵐 健夫（東京大学大学院情報理工学系研究科 准教授）

現在使われている身の回りの道具の多くは、プロのデザイナーがデザインし、大量生産された商品であり、それらを消費することで我々の生活は成り立っています。しかし、人間にとって真に豊かな生活の実現のためには、このような限られた選択肢のなかから選んで消費するだけではなく、自らの感性と創造力によって何かを創り出し、それらを自己表現として発信していくことが必要だと思われます。本研究は、このような問題意識のもと、一般ユーザが種々のものを自ら手軽にデザインできる新たなユーザインタフェースの実現を目指し、その基盤となる計算手法や表現手法等の情報技術の研究を統合的に行うものです。個人の創造性を体现するために、3次元画像やアニメーション等の「映像表現」、靴や衣服等の「生活用品」、将来、家庭において人間等との共生が期待される「ロボットの行動」を具体的なデザインの対象として、研究を実施します。

本研究領域は、一般ユーザによる創造的活動を支援するという目標のもとで、ユーザインタフェース研究の立場からCG・CAD・ロボティクスにおける新たな技術基盤の構築を目指すもので、戦略目標「メディア芸術の創造の高度化を支える先進的科学技术の創出」に資するものと期待されます。

予感ひょうげん研究室	5	エンドユーザによる実世界事物のデザイン	グレッグ・ソール、マンフレッド・ラウ、梅谷信行、カール・ウィルス、古田陽介
------------	---	---------------------	---------------------------------------

会場のようす



会場マップ

予感ウォール

ここは予感研3で起こる様々な出来事を映し出す鏡。あなたと研究者のやりとりやワークショップのようすが、その場でどんどん描き出されていきます。この仕組みを支えるのは、3つの工房。

- 予感ウォール編集工房
- リアルタイムビデオ制作工房
- 表現ワークショップZuzi&ズージー工房

予感ラウンジ

今までの予感研の歴史を知ることができたり、研究室をめぐって未来の予感について話あったり、くつろいだりできる、みんなが集まるラウンジ。研究者の発表会やいろんなワークショップ、イベントが目白押し!

- 23 デバイスアート・アーカイブ
- 予感研アーカイブ

みんなでつくろう! 予感マップ Post-Visit Map

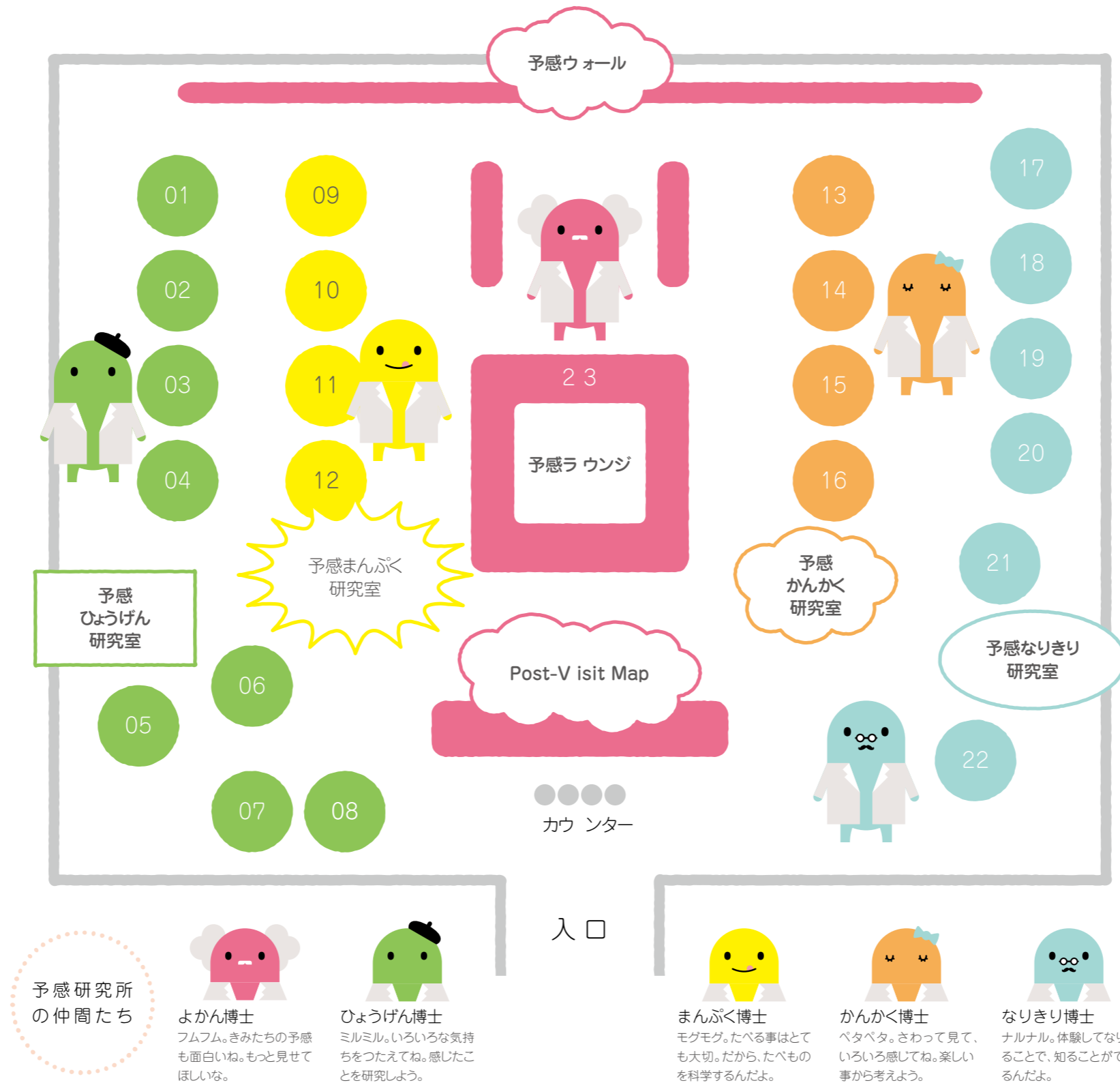
Post-Visit Mapは、みなさんの感想や質問を会場とTwitter (ID:yokanken)を通じて、研究者や他の来場者に届けます。コメントを付箋に書き、会場マップに貼り付けると、もしかしたら、あとで返信があるかもしれません。

- みんなでつくろう! 予感マップ Post-Visit Map

予感ひょうげん研究室

すごい! いつもの景色がボールに映ってるよ! ここは未来のひょうげんが生まれる研究室。自分だけの椅子をデザインできたり、数字でうまれる芸術作品、立体映像が映し出される映像ディスプレイ...これからのひょうげんを予感させる!?

- 01 オンライン3Dトレーニングフィールド
- 02 PecoPeco
- 03 複雑系数理アート
- 04 MovTouch
- 05 エンドユーザによる実世界事物のデザイン
- 06 Panorama Ball Vision
- 07 触れ合えるバーチャルキャラクタ
- 08 3次元形状の空間表示装置



予感まんぷく研究室

昨日の昼は何食べた? 明後日は何食べようか? 未来の食卓を考えたり、昨日の食事までの食事カレンダーをつくったり、ごはんが作られて行く様子が体感できるのはこの研究室。これから君の食事のあり方が変わるかも?

- 09 食ログと健康指導
- 10 フードログ:手軽に食事記録をとってみよう
- 11 ライフログから食行動をみてみよう
- 12 体験型料理シミュレータ

予感かんかく研究室

あれ? これは何の感触かな? ここは手の感覚やものの形や感触を不思議な方法で体験する研究室。パソコンの中のものをペンでなぞったり、ざらざらでこぼこした感触を楽しんだり。いろんな感覚を体験してみよう!

- 13 Pen de Touch
- 14 InterChat 2010
- 15 重さ、固さの知覚
- 16 Touch the Small World

予感なりきり研究室

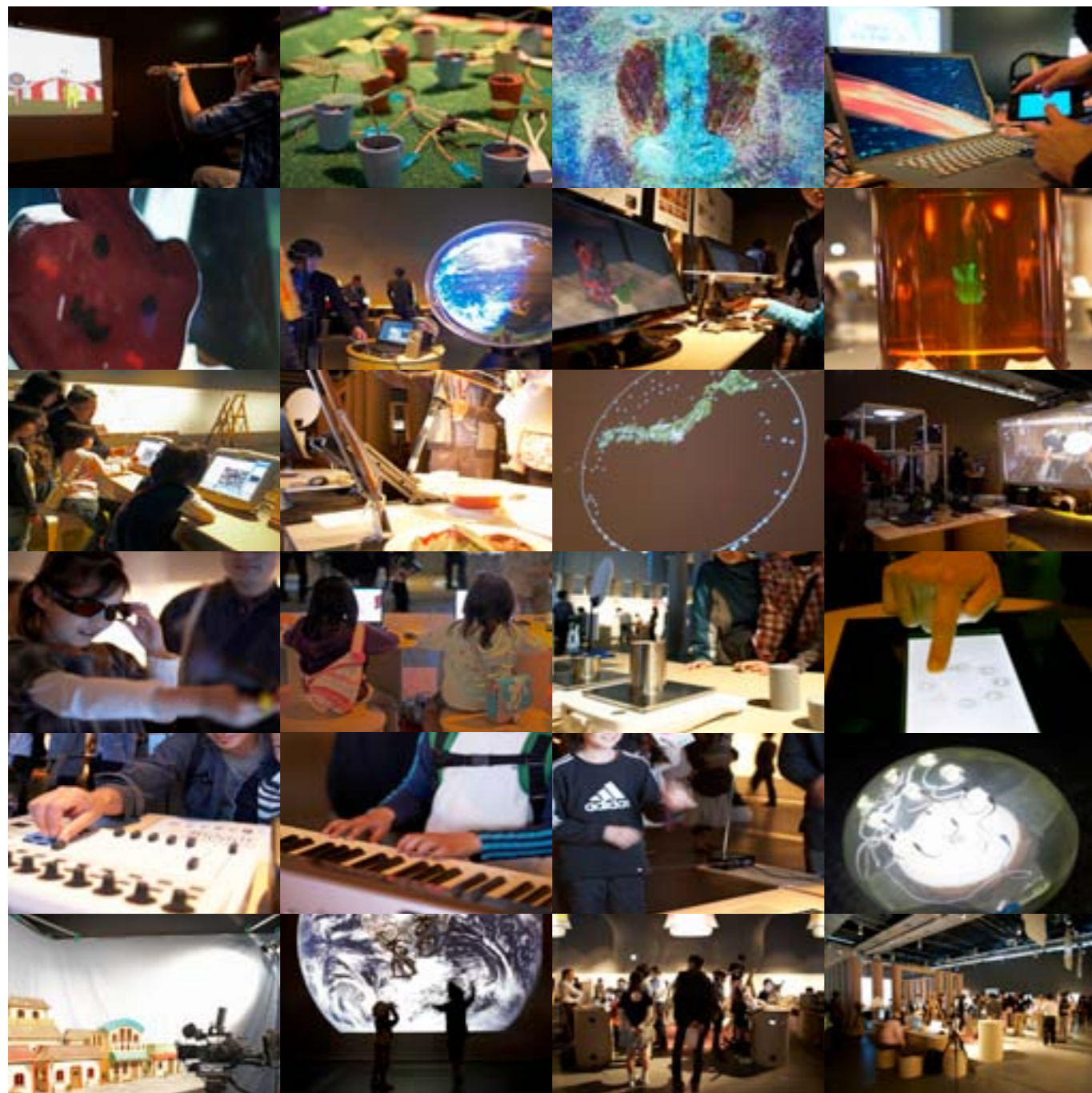
将来何になりたい? 君がなりたいものに『なりきる』他にはない研究室。ダンサーだったり、ピアニストだったり、カメラマンだったり、はたまたいつも君のうしろについてくる影だったり。さあ、体を使ってなりきってみよう!

- 17 Vocal Design システム
- 18 Performing Audience
- 19 Virtual Philharmony
- 20 TwinkleBall
- 21 こちら江東区日本科学未来館内カメラマン育成所(ごちカメ)
- 22 Virtual Shadow Puppet

予 感 研 究 室
へ よ う こ そ



予感研の研究者によって開発された25の作品は、見るだけでなく体験できる作品もたくさん。あなたの予感を見つけよう！



01

オンライン3Dトレーニングフィールド

「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」

松原チーム

星野准一、白鳥和人、于沛超



オンラインゲームにVR技術
を応用し、近未来の健康維持に
使う試みです。本展示では仮
想の吹き矢道場を再現しまし
た。本物の吹き矢を吹く感覚に
近い呼吸運動を体感できます。

<http://www.entcomp.esys.tsukuba.ac.jp/VTF/>





02

PecoPeco

「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」

渡辺チーム

渡辺富夫、神代充、檀原龍正、長井弘志



聞き上手の草花さんです。お話を聞くのが大好きなので話しかけてみてください。まるで生きているかのように体全体でうなずいてくれます。コミュニケーションの不思議さを体験できます。

<http://hint.cse.oka-pu.ac.jp/>

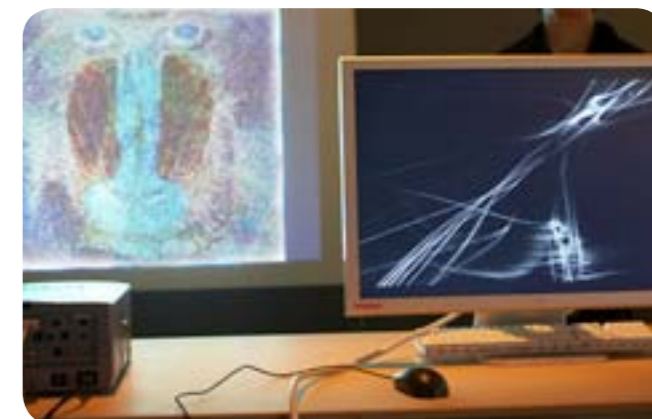
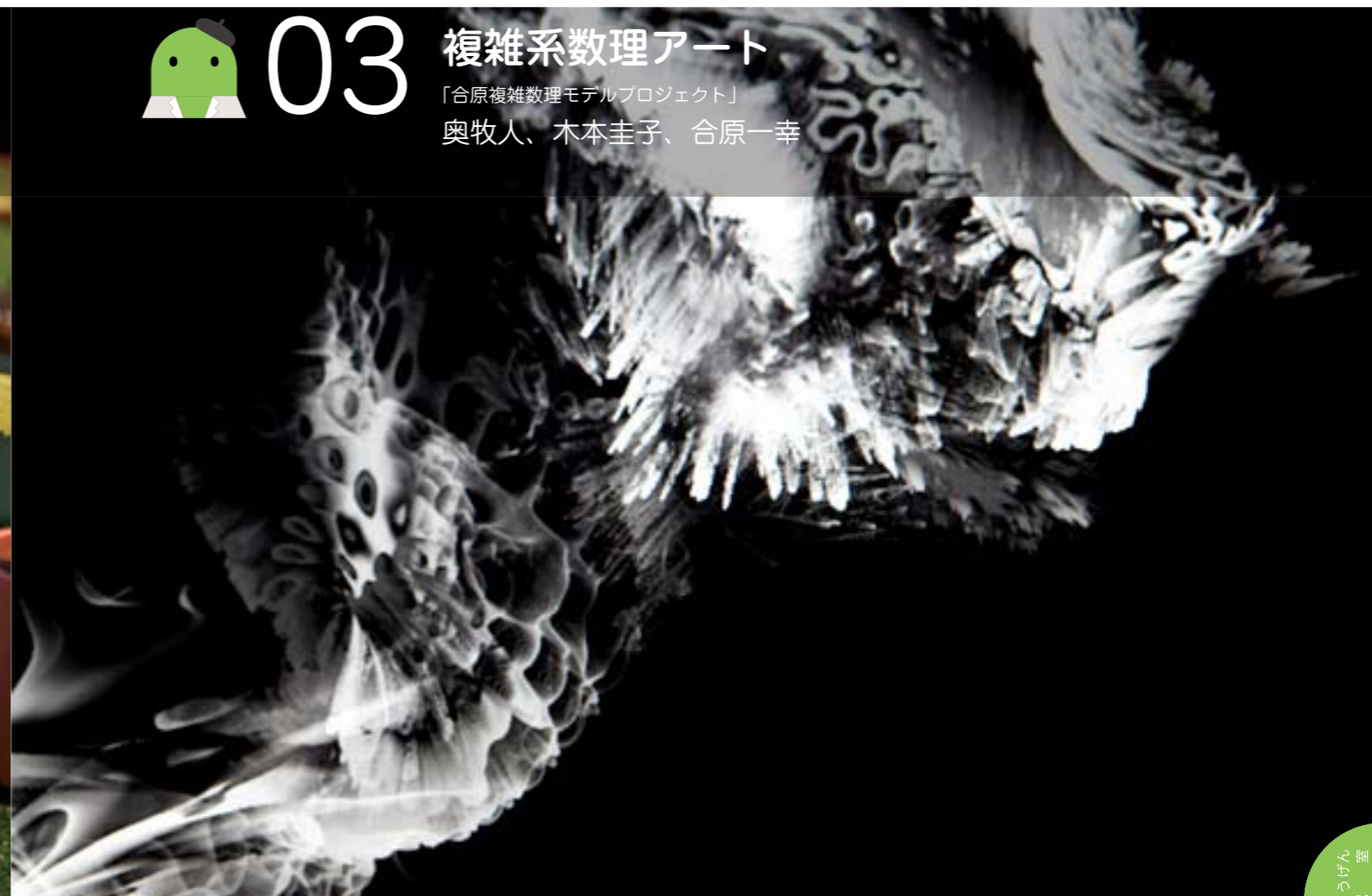


03

複雑系数理アート

「合原複雑数理モデルプロジェクト」

奥牧人、木本圭子、合原一幸



数式を使って生み出されるパターン・ダイナミクスは、時として想像を超えた有機的で多様性に富む姿を見せます。今回は非線形なモデルが織り成すカオス、分岐構造などを用いた2点の映像作品を展示します。

http://www.sat.t.u-tokyo.ac.jp/index_j.html



04

MovTouch

「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」

片寄チーム

有田翔悟



誰でも手軽に“VJ”気分を味わえるソフト。iPod Touchをグリグリなぞって、ブルブル振って、自分好みに動画を演出できます。（※ VJ…DJが音楽を扱うように、映像を扱って空間を演出するパフォーマ）

<http://www.sai-muphics.com/movtouch.html>



05

エンドユーザーによる実世界事物のデザイン

「五十嵐デザインインタフェースプロジェクト」

グレッグ・ソール、マンフレッド・ラウ、梅谷信行、カール・ウィルス、古田陽介



使い手が、日常的に使用する道具をデザインできるようにすることを目指した「生活デザインのための技術」を紹介します。情報処理技術を駆使すると、自分が本当に欲しい「物」を手に入れることが可能となります。

<http://www.designinterface.jp/>





06

Panorama Ball Vision

「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」
橋本典久

さがけ



現実世界は四角いフレームで切り抜いたものではなく、全天周映像は映画館のような巨大なドームスクリーンでしか鑑賞できないものでもありません。この作品は個人でも扱える球体ディスプレイを目指しています。

<http://zeroworks.jp/>



07

触れ合えるバーチャルキャラクタ

「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」
三武裕玄、青木孝文、長谷川晶一、佐藤誠

さがけ



指で触れるとかわいらしいしぐさで反応する、未来のゲームキャラクタです。画面の中のくまさんをなでたりつついたりすると、振り向いたり、嫌がったり、見つめたりと、触れ方に応じて様々な反応を返してくれます。

<http://haselab.hi.mce.uec.ac.jp/~mitake/research/Koguma.html>



08

3次元形状の空間表示装置

「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」

斎藤チーム

斎藤英雄、渡邊隼人、石川尋代、島田悟、木村龍実、欠端雅之、
塚田勇二、木村秀尉、苗村健



3次元カメラで取得した物体の形を空間に描き出す装置です。この装置では、空間の好きな場所をレーザー光線により光らせ、その光を高速に動かすことによって、空間に3次元形状を描いています。

<http://www.hvrl.ics.keio.ac.jp/>



09

食ログと健康指導

「共生社会に向けた人間調和型情報技術の構築」 相澤チーム

野原光夫



日々の食事画像と健康情報を記録・蓄積・共有しながら、高セキュリティテレビ電話で安心・安全なコミュニケーションが行えるシステム。管理栄養士とテレビ電話で話し、的確で効果的な栄養指導を受けられます。

<http://www.kddi-medicare.jp/>



10

フードログ:手軽に食事記録をとってみよう

「共生社会に向けた人間調和型情報技術の構築」 相澤チーム

相澤清晴、山崎俊彦、デシルヴァ・ガムヘワゲ・チャミンダ



どんな食事をしているか、1週間分でも思い出すことは難しい…。ケータイやデジカメで食事の写真を撮るだけで食事カレンダーをつくってくれるすぐれもの。栄養バランスの解析もお試しできます。

<http://www.foodlog.jp/home>

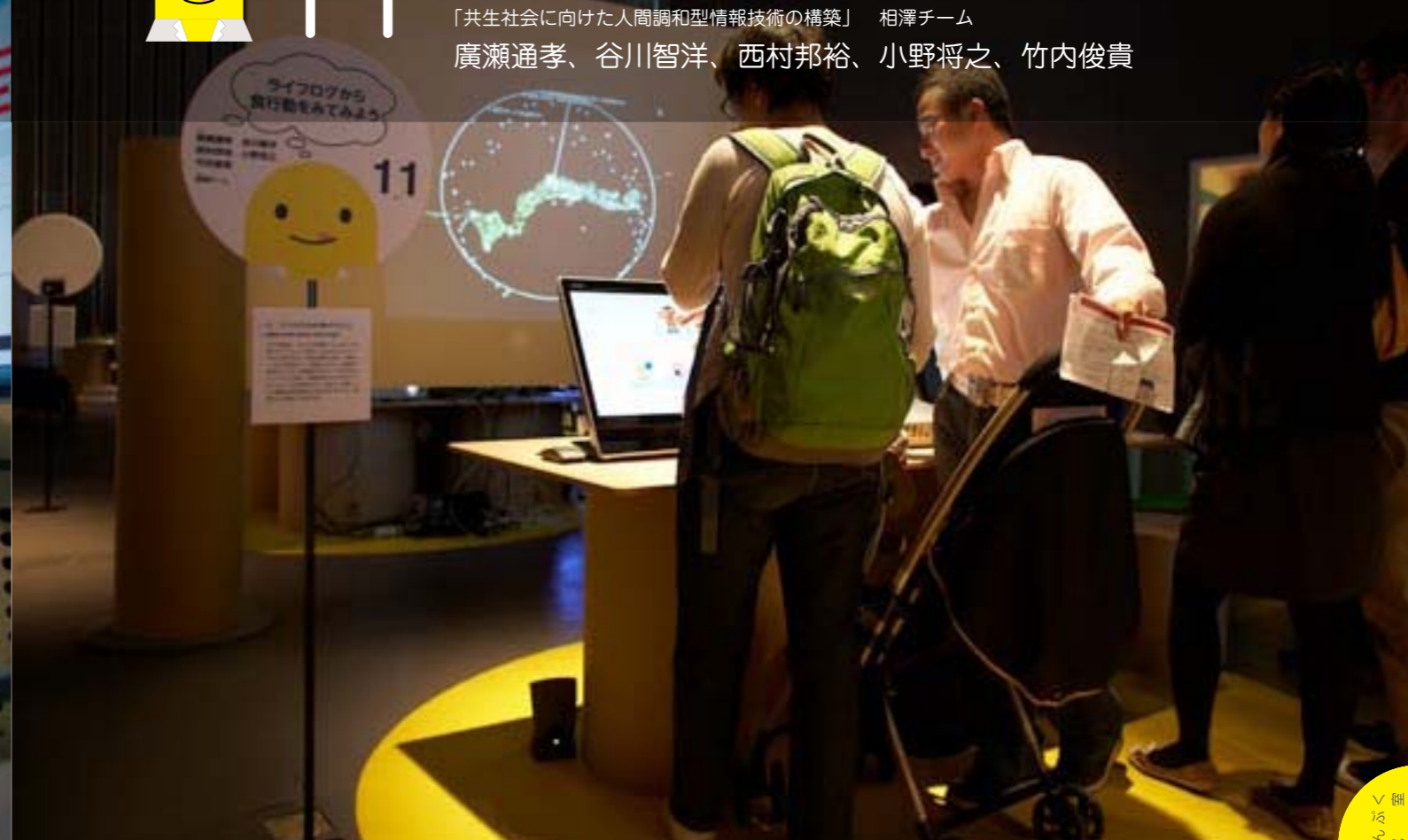


11

ライフログから食行動をみてみよう

「共生社会に向けた人間調和型情報技術の構築」 相澤チーム

廣瀬通孝、谷川智洋、西村邦裕、小野将之、竹内俊貴



日々、私たちは食に関わる行動をしています。カメラの画像や加速度などのセンサ、レシートを分析することで、食事シーンを追体験することや、さらにはあなたの近未来の消費行動の予測を体験できます。

<http://www.cyber.t.u-tokyo.ac.jp/>





12 体験型料理シミュレータ

「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」

さきがけ

加藤史洋、グエン・ゴク・トゥ、須佐育弥、花岡優介、三武裕玄、
青木孝文、高瀬裕、長谷川晶一



何も入っていないフライパンを
のぞくと、生の食材が見えま
す。食材内部の温度や焼け具合
など、調理状態を確認しなが
ら、フライパンを振ったり、食材
を裏返したりして料理を作ります。
おいしそうにできるかな？

<http://haselab.hi.mce.uec.ac.jp/>



13 Pen de Touch

「共生社会に向けた人間調和型情報技術の構築」 館チーム

家室証、南澤孝太、舘暁



Pen de Touch は、ペン型の触
覚ディスプレイです。画面の中
のいろいろなものに、ペンで触る
ことができます。形や感触を確
かめたり、ペンでつついて動か
したり、コンピュータの中の世
界を自由に触ってみてください。

<http://tachilab.org/modules/>

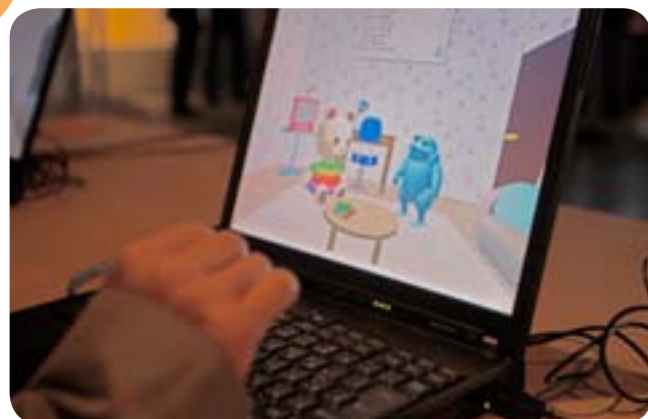




14 InterChat 2010

「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」
渡辺富夫、檀原龍正、山本倫也

渡辺チーム



タイピングのリズムに基づいて、
仮想空間上のキャラクタが聞き
手および話し手としてコミュニ
ケーション動作をするチャット
システムです。臨場感あふれる
チャットを楽しんでください。

<http://hint.cse.oka-pu.ac.jp/>



15 重さ、固さの知覚

「共生社会に向けた人間調和型情報技術の構築」 小池チーム
小池康晴、川嶋健嗣、中小路久美代、石井雅博



人はものを持つときに、その大
きさや形、色などの特徴から、
ものの重さを予測していますが、それを意識することはありません。このような脳の仕組み
を、重さや固さの違いがわかる
簡単な実験で体感してください。

<http://www.cns.pi.titech.ac.jp/Klab>



16 Touch the Small World

「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」

岩田チーム

安藤英由樹



小さなパネルの下には小さな世界があって、その世界の住人とふれあうことができます。そして、その住人が生活している世界にある、ざらざら、でこぼこといったモノを指先で感じ取ることができます。

<http://deviceart.info/>



17 Vocal Design システム

「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」

片寄チーム

森勢将雅、中野皓太、中野倫靖、辰巳直也、後藤真孝、片寄晴弘



これは「歌声」を操作するシステムです。二人の歌声を混ぜ合わせるシステムや、市販の歌声合成ソフトウェアに、人間の歌い方を真似させるシステムの合成結果を聴くことができます。

<http://www.crestmuse.jp/index-j.html>

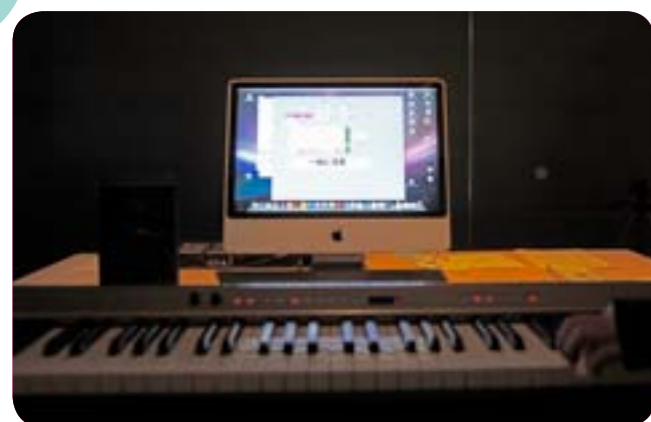




18 Performing Audience

「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」
橋本周司、菅原芳晴、山口友之

渡辺チーム



人間が、計算機とインタラクティブに演奏できるシステムです。演奏全体を聴衆の立場で聴いて、人間の演奏に反応します。このシステムと一緒に、ぜひあなたも演奏してみてください！

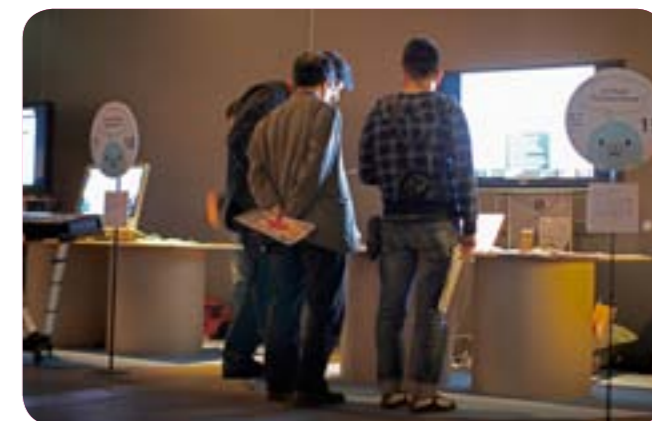
<http://www.shalab.phys.waseda.ac.jp/index-j.html>



19 Virtual Philharmony

「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」
馬場隆、橋田光代、片寄晴弘

片寄チーム



オーケストラ指揮システム
Virtual Philharmony は、センサーで読み取ったプレイヤーの指揮動作に音楽を追従させることによって、あたかも自分がオーケストラを指揮しているような感覚を提供します。

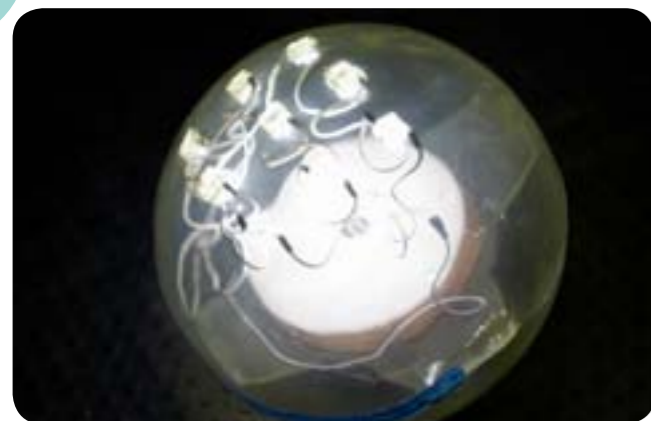
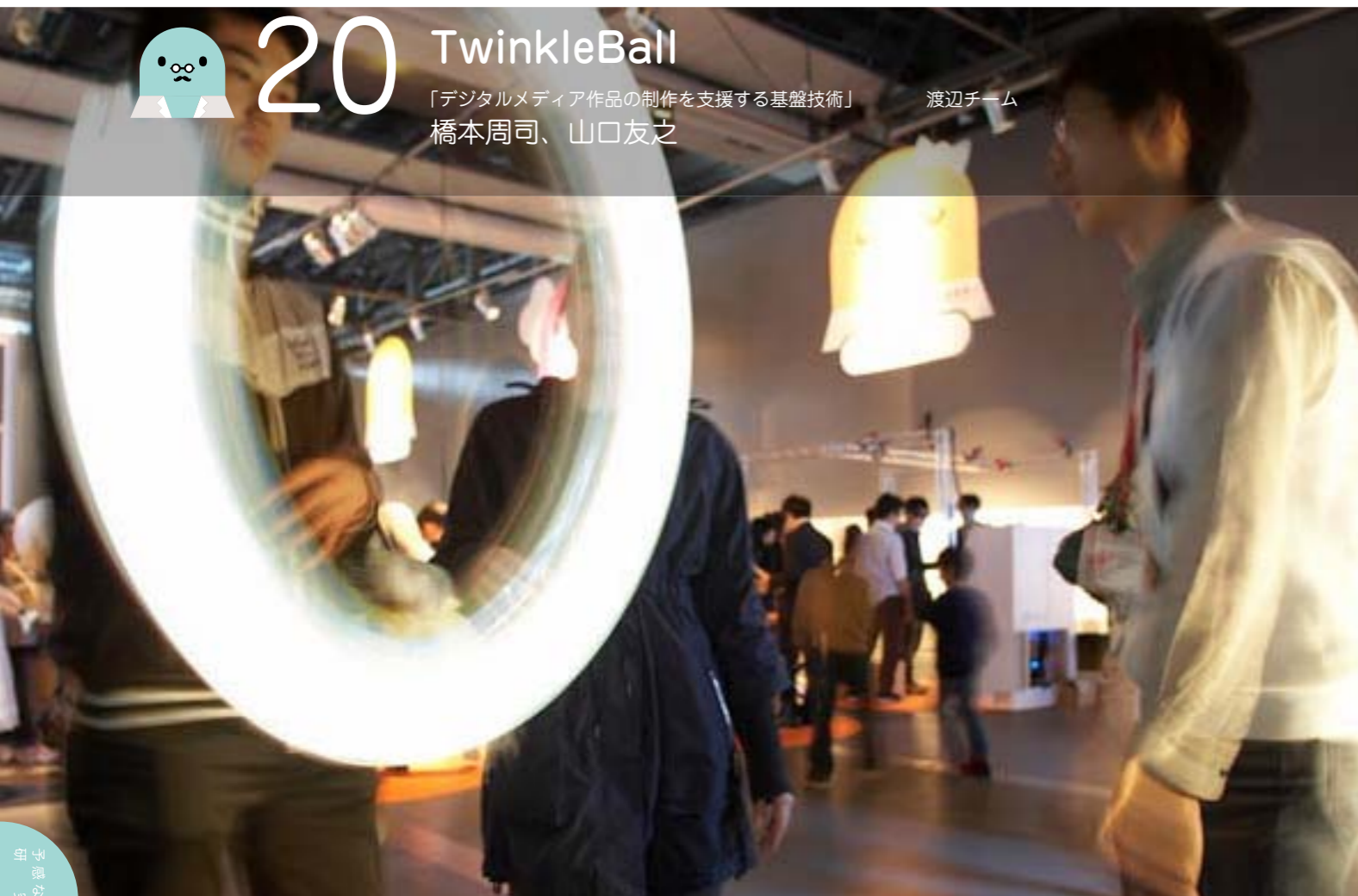
<http://www.musicissimo-tb.com/>



20 TwinkleBall

「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」
橋本周司、山口友之

渡辺チーム



掴んだり、動かしたりすることで、音階や音量を制御する新しいタイプのボール型インタフェース。ダンスなどの大きな動きを伴う身体表現から音を奏でることができます。一度手に持ってみてください！

<http://www.shalab.phys.waseda.ac.jp/index-j.html>



21 こちら江東区日本科学未来館内 カメラマン育成所（こちカメ）

「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」 田村チーム

井上敬介 北村一博 神屋良多 増川照道 和田大輝 一刈良介 田村秀行



実写映像にCGを実時間合成できる複合現実感技術を用いると、模型の前にCGキャラクターが登場し、映画カメラマンの擬似体験ができます。撮影の腕を評価する機能もあります。

<http://www.rm.is.ritsumeai.ac.jp/MR-PreVizProject/top.html>



22 Virtual Shadow Puppet

「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」 渡辺チーム
三輪敬之、西洋子、板井志郎、渡辺貴文、飯田公、加藤雄大、
西島宏輔、大滝佳史



ボクがうごくと影がうごく。ボクの影にくっついて、影絵人形もうごきはじめる。ジャワの影絵「ワヤン・クリ」の世界とつながったボクは、どんな物語をつくりはじめるのだろうか…。

<http://www.miwa.mech.waseda.ac.jp/>



23 デバイスアートアーカイブ

「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」 岩田チーム
常盤拓司、草原真知子、岩田洋夫



アーティストが何を考え作品を作ったかは、文章にならないと論文で引用できません。そこで、インタビュー映像の重要な所を引用できる映像アーカイブをつくりました。

<http://deviceart.info/>





みんなでつくろう！予感マップ Post-Visit Map

赤塚大典、久野崇文、笈康明、常盤拓司、大谷智子、苗村健



Post-Visit Map は、予感研3の展示に対するみなさんの感想や質問を、会場マップとTwitter (ID:yokanken) を通じて、研究者や他の来場者にお届けします。



コメントを付箋にメモし、専用端末で登録し、会場マップに貼りつけてください。もしかしたら、後で研究者から返信があるかもしれません。みなさんもぜひPost-Visit Mapを通じて研究所に参加しましょう！





研究者プレゼンテーション



大人になってから

- ・就職してソフトウェア開発
- ・「人間がモノを見る」心理的なことに興味
大塚に語る
- ・特に人間が立身(立身)を覚えるのにかかること
大塚に語る



相澤清晴 氏(第17号)

Food Log
食事とテクノロジー
日々の食事の記録 = 健康管理

おもしろい
食べ方
食事
↓
研究テーマは
ひたひたに
ひたひたに

おもしろい
食べ方
食事
↓
研究テーマは
ひたひたに
ひたひたに

おもしろい
食べ方
食事
↓
研究テーマは
ひたひたに
ひたひたに



研究者とお話しましょ



5月1日(土) 15:30~
予感ラウンジ



三谷純 氏(第18号)

小学生：パソコン紙工作が大好きだった。
サロニア
↓
コンピュータサイエンス
コンピュータグラフィックスの世界へ

パソコン → パソコンで
紙工作 → 紙工作!!
コンピュータを使った
折紙の設計

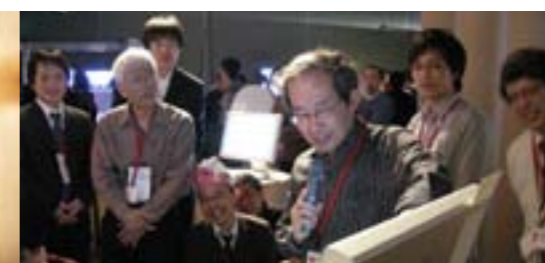
実は
折紙の
大家?



リアルタイム・ビデオ



Zuzie ワークショップ





予感ウォール

原田泰、小早川真衣子、敦賀雄大、高見知里、曽和具之

ここは予感研3で起こる様々な出来事を映し出す鏡。あなたと研究者のやりとりや表現ワークショップのようすが、その場でどンドン描き出されていきます。その仕組みを支えるのは、3つの工房です。

- 予感ウォール編集工房
- リアルタイム・ビデオ制作工房
- 表現ワークショップ・Zuzie（ズージー）工房

自分はこんな風に見ていたのか！他の人はこんな体験をしたんだ！？…予感ウォールを見つめてみることで、きっと新たな発見や感動があるはず。



過去の展示作品リスト

予感研究所1



研究発表のご案内

予感研の研究者によって開発された44の作品は、見るだけでなく、体験できる作品もたくさん。裏面のマップとこの後に書かれている説明を参考に、「予感研-未来の旅」に出かけてみましょう！

01 | マシュマロスコープ

岩井俊雄（廣瀬チーム）

大きいマシュマロにぽっかり開いた穴をのぞくと、向こう側の風景がいつもとは少し違って見えるはず。この中では時間と空間が混ざり合ってしまうようです。



02 | まばたきの葉

鈴木康広（廣瀬チーム）

背の高い木のてっぺんから、ばちばちとまばたきをする不思議な葉が舞い落ちてきます。木の幹に近づくと、頭の上から無数のまばたきが降りそそぎます。



03 | Another Time, Another Space

岩井俊雄（廣瀬チーム）

大きなディスプレイに映っているのは、いま自分がいる場所なのにちょっと変。時間と空間がゆらゆらと揺らいで、まるで鏡の向こうの異世界の様です。



04 | コロボックルのテーブル 〜Fairy Finder 03〜

八谷和彦（岩田チーム）

5階サイエンスカフェのテーブルの中に、ひとつ不思議なテーブルが隠れています。このテーブルには小さな生き物が住んでいる…みたいですよ。



写真：米倉裕興

05 | Space Tracer

中西泰人・粕谷真司・橋本悟（稲藤チーム）

カフェのテーブルの中に現在の艦内のように映し出されます。それは数十分間の映像を一枚に重ねたもので、そこで起こった出来事がひと目で分かるのです。



06 | Cafe Tools: Breathing

植木淳朗・稲藤正彦（稲藤チーム）

まるで呼吸をするように、ゆっくりとふくらんだりしぼんだりしている照明器具。近くの話し声や笑い声に反応して動き方が変化します。



07 | Sharelog

橋本弘太郎・鈴木康広・谷川智洋・岩井俊雄
廣瀬通孝（廣瀬チーム）

JRの電車に乗るときに使うsuica。実はこの小さなカードは持ち主の足跡をくわしく覚えていきます。それを読み取って大きな地図の上に映し出してみましょう。



08 | EDELWEISS DIGITAL

土佐信道（岩田チーム）

体温や声の振動、心拍数などを視覚的に表現するアクセサリです。胸がときどきすると点滅するネックレスや、髪をとかすと音楽が流れるクシはいかがですか？



09 | 3D MUSCLE：携帯電話を利用したステレオ立体写真システム

中山雄太・川田正明・渡邊敏央・竹之内博史
小椋山賢二（稲藤チーム）

2台のカメラ付き携帯電話を使ってステレオ立体写真を撮影します。携帯電話は撮った写真をメールで送信できるので、遠くにいる人にもすぐに見せられます。



10 | moo-pong：映像の万華鏡

和田裕介・臼井旬・瓜生大輔・奥出直人（稲藤チーム）

専用のカメラを使って小さなボールに映像を記録します。このボールを集めて透明な容器に入れると、すべての映像が組み合わさって万華鏡のように見えます。



11 | Wearable Synthesis

脇田玲・北田往平・渋谷みどり・丹治基浩
稲藤正彦・内山博子（稲藤チーム）

IT技術を活用して、ひとりでに色が変わる服を作りました。着ている人の体温やシャツの色、まわりの景色などに応じて発する光がいろいろに変化します。



12 | Augmented Nature 〜拡張する自然体験〜

田中浩也・村田裕介（稲藤チーム）

石や雪だるまに少しかだけコンピュータの力を与えてみました。といってもボタンや画面は付いていません。あくまでも石であり雪だるまなのです。



13 | モルフォタワー

児玉幸子（岩田チーム）

磁力の変化によって生き物のように形を変える不思議な液体で、塔のオブジェを作りました。液体が塔のまわりをらせん状に走りながら上へと登っていきます。



14 | デバイスアート基盤技術：I/Oツールキット

クワクボリョウタ（岩田チーム）

エレクトロニクスを家電製品だけでなく、アートと組み合わせるときに役に立つような、基本的な技術や部品の形について研究をしています。



15 | Transparent Blue

中山久美子・森本篤（さきがけ）

映像を映し出すだけでなく、映っているものに触れて動かすことができるディスプレイです。水の映像に指先で触れると波や波紋を起こすことができます。



16 | 実体型匿名ID

相澤清晴・山崎俊彦・味八木崇（廣瀬チーム）

現代の情報化社会で生活するには、様々な場面でIDやパスワードが必要で、もしそれが自分の書いたサインひとつで済まされたら便利だと思いませんか？



17 | 超高解像度人間大昆虫写真【life-size】

橋本典久+scope・稲葉剛 玉園淳（さきがけ）

緻密な昆虫の写真を人間と同じくらいの大きさにしました。虫眼鏡でしか見えない世界を体験することができます。虫の身体は人間以上に複雑で神秘的に見えるでしょう。



18 | 演劇に学ぶリアルな会話の作り方

後安美紀（さきがけ）

演出家 平田オリザさんの演技指導を元に、どうすればリアルな日常会話を演じられるのかを研究しました。コツが分かれば友だちとの会話も楽しくなるかも。



19 | 視知覚の特性を利用した芸術表現・インタフェース

渡瀬淳司・田畑哲稔 Maria Adriana Verdaasdonk
草地映介・楠房子（さきがけ）

高速に回転する大きなキャンバスを使って、アニメーションの原理をみてみましょう。映画やテレビも同じ仕組みで動く映像を映し出しているのです。



20 | iFace：インタラクティブ表情合成

四倉達夫・川本真一・森島繁生・中村哲（森島チーム）

画面の中のアニメーションのキャラクターが、あなたの話したセリフに合わせて上手に唇を動かします。誰でもすぐにアニメの声優さんになれるのです。



21 | 感情音声モーフィング

河原英紀・森勢将雅（片寄チーム）

人が話す言葉はその意味だけでなく、話し方によって感情の伝わり方が違います。喜・怒・哀のバランスを自由に変えながらコンピュータが言葉を話します。



22 | 演奏インターフェース iFP

片寄晴弘・奥平啓太・橋田光代（片寄チーム）

指揮者のように腕を振るだけで、演奏家の楽器を弾くテンポや強さを思い通りに調節できます。楽器が弾けない人でも自分で演奏している気分になれます。



23 | オンラインゲームの制作支援と評価

松原仁・馬場章・星野准一・柳田康幸・杉本雅則（松原チーム）

インターネットでユーザー同士が対戦するオンラインゲームを開発するとき、どのような内容が望ましいのか、様々な観点から研究しています。



24 | One-太刀Action Studio

一刈良介・種子田慶介・小川直昭・中村琢也
別府大輔・高井勇志（田村チーム）

映画撮影のために、俳優がいなくても予めパソコン上で演技やアクションを試して見られるシステムです。実際にチャンバラシーンを作ってみましょう。



25 | シナリオブラウザ（ベルソナCAD）

頼山孝司（さきがけ）

サービスや製品の開発では、どういう人に役立つものにするのかを、“ベルソナ”と呼ぶ人物像を想定して検討します。そのベルソナを構築するツールです。



26 | 屋内・屋外での人物追跡・記録検索

相澤清晴・山崎俊彦・味八木崇（廣瀬チーム）

自分の行動や目にした風景を24時間まるごと記録しておけば、どんな思い出もいつでもすぐに引き出せます。そんな未来の日記のような技術の研究です。



27 | Strino Plant Instrument

川上翔治・飯田誠・苗村健（廣瀬チーム）

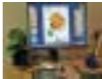
植物は風に吹かれたり指で触れられたりすると、葉や茎を大きく揺らします。この揺れにあわせて音を鳴らし、楽器のように音楽を奏することができます。



28 | dAb：対話型ペイントシステム

William V. Baxter III・安生健一・近藤亮
山岸悟・木村歩（森島チーム）

画面上に現れる絵筆でお絵かきやぬりえをします。色んな種類の筆を使って、パレットで絵の具を混ぜたり、水で溶いたり、本物みたいな感覚で描けます。



29 | Panorama Ball

橋本典久（さきがけ）

撮影した場所から見える、あらゆる方向の風景を手にとれるボール型の写真にしました。今までカメラファインダーには収まらなかった景色も写真に残せます。



30 | 「見る」と「描く」を楽しむ

近藤邦雄・米山孝史・宇波由紀子・黄栗雅也（藤幡チーム）

人は絵や風景を見たとき、どのようにそれを認識するのか？巨匠の描く絵画にはどんな特徴があるのか？そんな「見る」、「描く」についての研究をしています。



31 | お絵描きロボット ドットちゃん

池内克史・小川原光一・高松淳・工藤俊亮（藤幡チーム）

人間と同じように、目の前のものを「見て」どのように描くか「考え」実際に絵筆で絵を「描く」ロボットです。自分で出来映えをチェックして手直しもします。



32 | サイバーアトリエ

窪田潤・岡部雄太・齋藤豪・松田一聡
佐藤一郎・中嶋正之（藤幡チーム）

コンピュータ上にリアルな油絵を描けます。凹凸感のある線が描けたり、絵の具の色が混ったりなど、本物の油絵の具の特徴を忠実に再現しています。



33 | 質感スキャナ

長澤純人（さきがけ）

映画などで使われるコンピュータグラフィックスでは、ものの質感を再現するのに高い技術が必要です。これを簡単に扱えるようにする機械を研究しています。



34 | きらめきの再現

佐藤いまり（さきがけ）

物体の色が自分の目にどう映るかは、色や明るさだけでなく、表面のきらめきやかがやきによっても変わります。それをコンピュータで再現する技術です。



35 | 光学迷彩（Optical Camouflage）

髙橋：川上直樹・粕見昌彦・梶本裕之・園田哲理（廣瀬チーム）

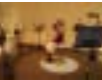
目の前の物体を透かして向こう側の景色が見えてしまう。そんな不思議なことが実際に起こります。これを使ってコートを作れば透明人間にだってなれます。



36 | サウンドスコープヘッドフォン

浜中雅俊（さきがけ）

顔を向ける方向によって聞こえてくる音も変わっていくヘッドフォンです。ステージから聴きたい楽器の方を見ると、その楽器の音が大きく聞こえます。



37 | Co-Drop

永徳真一郎・橋本弘太郎・鈴木康広・谷川智洋・岩井俊雄
廣瀬通孝（廣瀬チーム）

百個の水滴とプロジェクタが投影する光を組み合わせて、立体映像を作り出します。浮かび上がる模様を見ながら、なぜ立体的に見えるのか考えてみましょう。



38 | RGBy desk

金谷一朗・松山真也・平原真（さきがけ）

ものの色をコンピュータで正確に再現するのは意外と難しいものです。この机に埋め込まれた画面は、上にもものを置けばそれとまったく同じ色に変化します。



39 | ThermoReality

金谷一朗・岩井大輔・佐藤宏介（さきがけ）

人間の身体を温度の高さによって色分けしたらどうなるでしょうか？サーモグラフィーとプロジェクタを使って、人体のぬくもりを目に見えるようにします。



40 | バーチャルカヌー

長谷川晶一・土橋宜典・加藤光幸・佐藤誠
山本強・西田友是（さきがけ）

コンピュータが作り出した仮想の水面上でカヌーをこいでみましょう。リアルな波が映像で投影されるだけでなく、実際に水の抵抗が腕に伝わってきます。



41 | Floating Eye Rear Dome Edition

岩田洋夫・矢野博明・池田徹・高島亮（岩田チーム）

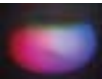
巨大なボール状のスクリーンで頭のまわりを囲んでしまうので、視界いっぱい映像が広がります。そこに空が映れば、まるで宙を飛んでいるように感じます。



42 | Optical Trajectory

武藤努（さきがけ）

様々な色に変化する光の振り子を動かしてみよう。振り子の動きと色の移り変わりが床に描かれていきます。その色彩と模様は時間とともに変化します。



43 | Emboss Touch

渡瀬淳司・安藤英由樹・前田太郎（さきがけ）

ものの大きさや形は見るだけでなく、手に取ったり触ったりしてみますよね？この指で触れる動作で人間は何を認識しているのか実験で確かめてみましょう。



44 | 全天球ビデオ映像体験

横矢直和・神原誠之・佐藤智和・池田聖
奥村文洋・松田幸大（田村チーム）

360度あらゆる方向を撮影できるカメラとドーム型のスクリーンを使って、遠く離れた場所の映像をまるでその場にいるかのような臨場感で再現します。



過去の展示作品リスト

予感研究所2

<p>01 MUSHA 修行 - Mixedreality Usage for Self Human Action Training</p> <p>天田隆平、一刈良介、柴田孝久、大島貴孝一、田村秀行（田村チーム） http://www.mis.itsumei.ac.jp/MP-PreVoProject/demo/musha</p> <p>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!</p> 	<p>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</p> <p>椎名美奈、石川達也、長谷川晶一（松原チーム） http://haselab.hi.mce.uoc.ac.jp</p> <p>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ひい触れをたしかめてください。</p> <p>※出展期間 26日～28日</p> 	<p>17 InterChat キャラクタとチャットしながらアンケート</p> <p>渡辺篤夫、山本倫也、榎原順正（渡辺チーム） http://hint.lcse.oka-pu.ac.jp</p> <p>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。</p> 	<p>25 スケッチによる行動履歴随時・検索システム</p> <p>チヤミダ デシルル、山崎俊彦、相澤清晴（廣瀬チーム） http://www.hsl.t.u-tokyo.ac.jp/ja/index.html</p> <p>いつも何気なく過ごしている家の中。「あの時、何をしていたらう?」と思い返すこと、ありませんよね。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。</p> 	<p>33 歌声を選べるインタフェース</p> <p>森勢将徳、河原英紀、片寄彌弘（片寄チーム） http://ist.ksc.kwansei.ac.jp/katayose</p> <p>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。</p> 	<p>41 冷感感覚ディスプレイ「Thermoessthesia」</p> <p>串山久美子（さきがけ）、笹田晋司、北澤亨奈、田村元嗣 http://www.sd.tmu.ac.jp/RDstaff/industrial_art.html</p> <p>このパネルに触れると、植物や雪、氷などのイメージが次々と浮かんでいきます。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。</p> 
<p>02 3次元ビデオ</p> <p>高井勇志、武笠知幸、延原孝平、松山隆司（田村チーム） http://vision.kuee.kyoto-u.ac.jp/japanese/index.html</p> <p>とんだりはなりの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、不思議なとび出す画面からのぞいてみよう。</p> 	<p>10 料理デザインのための食材加熱シミュレーション</p> <p>加藤史洋、駒崎隆、三武希文、青木孝文、長谷川晶一（松原チーム） http://haselab.hi.mce.uoc.ac.jp</p> <p>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。おいしい食べ物はいつかな?</p> <p>※出展期間 26日～28日</p> 	<p>18 Shadow awareness 影と一緒に遊んでみよう</p> <p>三輪敬之、飯田公司、渡辺真文、西洋子（渡辺チーム） http://www.mwa.mech.waseda.ac.jp</p> <p>影はボクと同じ姿をして、いつもボクについてきます。でも影がつくと……、影が体から離れて、ボクの姿と違う形になってしまった! ボクはいたいどうしてしまったのかな…?</p> 	<p>26 視覚を考えた効果的な映像表示方法</p> <p>佐藤いまい（さきがけ）、マークアシダグワン、岡部孝弘、佐藤洋一 http://research.ni.ac.jp/~mark</p> <p>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。</p> 	<p>34 打楽器・旋律楽器のイコライザ</p> <p>角尾玄木直、宮本賢一、小野康典、嵯峨山茂樹（片寄チーム） http://www.hsl.t.u-tokyo.ac.jp</p> <p>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。</p> 	<p>42 FairlyFindre 05 : フェザーフレンド (feathered friends)</p> <p>八谷和彦、タナカカヅキ（岩田チーム） http://www.petworks.co.jp/hachiya</p> <p>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ったら、僕らは空を飛ぶことを想像すらできなかったのではないかと、僕は思うのです。（八谷和彦）</p> 
<p>03 パノラマボールビジョン</p> <p>橋本典久（さきがけ） http://zeroworks.jp</p> <p>なぜテレビはみんな直角ののでしょうか? パノラマボールビジョンはボールみたいないれテレビ。隅っこがなければ、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?</p> 	<p>11 RoboChase</p> <p>Kan Tulathimutte、佐藤哲也、伊藤俊夫、橋爪宏志、杉本雅則（松原チーム） http://www.hsl.t.u-tokyo.ac.jp</p> <p>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るか、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よう。</p> <p>※出展期間 29日～30日</p> 	<p>19 空中描画 身体をつかって線と遊ぼう</p> <p>三輪敬之、大崎幸弘（渡辺チーム） http://www.mwa.mech.waseda.ac.jp</p> <p>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。</p> 	<p>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!</p> <p>山口真美（さきがけ） http://o-faculty.chuo-u.ac.jp/~ymasa</p> <p>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。</p> 	<p>35 GravityGrabber</p> <p>南澤孝太、家室証、新田英明、川上直樹、館岡（廣瀬チーム） http://www.star.t.u-tokyo.ac.jp</p> <p>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。</p> 	<p>43 Optical Tone : Dynamic Color Composition</p> <p>武藤努（さきがけ） http://mutoh.imf.or.jp</p> <p>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のように変化するでしょう?</p> 
<p>04 パノラマボール</p> <p>橋本典久（さきがけ） http://zeroworks.jp</p> <p>球体の写真があったら、友達や姿も、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、なぜか無限に広がっているように見えてきます。</p> 	<p>12 Kage no Sekai</p> <p>内田有映、内藤まみ、平山詩芳、西尾淳志（稲橋チーム） http://www.kageo.jp</p> <p>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、影の中に潜りてしまします。KAGEOと仲良くなれるかな?</p> 	<p>20 身体的音響メディア2 サウンドシェイカー</p> <p>橋本周司、鈴木健爾、笠原俊一、渡邊大地（渡辺チーム） http://www.shalab.phys.waseda.ac.jp/music-i.html</p> <p>あなたが動くと言が出る。音が出るから動きくなる。出てくる音はどんなに変化します。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?</p> 	<p>28 年齢性別顔合成</p> <p>森島繁生（森島チーム） http://www.cavie-x.net/index.html</p> <p>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。</p> <p>※実演展示 26～28 日、29～30 日はパネル展示となります。</p> 	<p>36 nioi café</p> <p>南部愛子、嵯峨拓志、西村邦裕、谷川勝洋、廣瀬孝彦（廣瀬チーム） http://www.cyber.t.u-tokyo.ac.jp</p> <p>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。写真をスプーンです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。</p> 	<p>44 Holo-Zooka</p> <p>徳田建寛、鈴木康広、西村邦裕、谷川勝洋、廣瀬孝彦（廣瀬チーム） http://www.cyber.t.u-tokyo.ac.jp</p> <p>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ような映像が浮かび上がります。霧と煙のスクリーンに映るフシギな映像。こんな見たことあるかな?!</p> 
<p>05 超高解像度人間大昆虫写真【life-size】</p> <p>橋本典久（さきがけ）+ scoo（稲葉剛+玉置淳） http://zeroworks.jp</p> <p>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。</p> 	<p>13 ログログ (Log-Log)</p> <p>高田英明、金延裕、天野勝、白谷栄栄子、飯田誠、苗村健（廣瀬チーム） http://www.hcl.t.u-tokyo.ac.jp</p> <p>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ッと繋がる感覚を楽しんでみましょう。</p> 	<p>21 デバイスアート・アーカイブ</p> <p>岩田洋介（岩田チーム） http://www.mirakari.jst.go.jp/info/2008/itf_0416_01.html</p> <p>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「メディアアラバ」で、実物が見られます）</p> 	<p>29 Gemotion Digital Theater</p> <p>河川昇一郎（河川チーム） http://www.jil.t.u-tokyo.ac.jp/~yoichiro</p> <p>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、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。</p> 	<p>37 ごみごみほいほい ―近未来の道具型デバイスを使ってみよう</p> <p>木村暢子（さきがけ） http://www.mis.itsumei.ac.jp</p> <p>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。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。</p> 	<p>45 場の記憶</p> <p>野口靖（さきがけ） http://i-dimension.xsrv.jp</p> <p>あらゆる場所に誰かが忘れてしまった、遠い昔の出来事や物語が必要あります。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。</p> 
<p>06 ZooMuSee</p> <p>橋本典久（さきがけ） http://zeroworks.jp</p> <p>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。</p> 	<p>14 InterRobot 身振りによるコミュニケーション促進ロボット</p> <p>渡辺篤夫、長井弘志、山本倫也、小川浩基（渡辺チーム） http://hint.lcse.oka-pu.ac.jp</p> <p>誰もが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。</p> 	<p>22 Feel Your Brain</p> <p>岩田洋介、矢野博明、森本健浩（岩田チーム） http://intron.kz.tsukuba.ac.jp/feelyourbrain</p> <p>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わかる。どんな感じでしょう? 自分の脳の働きを、指先の温度で感じられる不思議な機械です。</p> 	<p>30 書きで賢い猿!</p> <p>稲田康幸（稲田チーム） http://vrlab.meijo-u.ac.jp</p> <p>道ばたから流れてくる、おいしいような匂い。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、みんなで試してみしましょう。</p> 	<p>38 折紙の幾何? 折り線のパターンから生まれる形</p> <p>三谷純（さきがけ） http://mitani.cs.tsukuba.ac.jp</p> <p>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、完成した折り紙を一緒に楽しめます。</p> 	<p>46 c4oc ソフトウェア</p> <p>野口靖（さきがけ） http://i-dimension.xsrv.jp</p> <p>あなたのお家がある場所は、100 年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、その時刻があったかを調べられるソフトウェアです。</p> 
<p>07 パブリックオンラインゲーム：九龍城</p> <p>星野雄一、和田ナナヒロ、白鳥和人、河村仁、金佐嗣（Woosuk Kim）（松原チーム） http://www.entcomp.esys.tsukuba.ac.jp</p> <p>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。</p> <p>※出展期間 26日～28日</p> 	<p>15 身体的音響メディア1 腕を振って音楽しよう!</p> <p>橋本周司、鈴木健爾、笠原俊一、渡邊大地（渡辺チーム） http://www.shalab.phys.waseda.ac.jp/music-i.html</p> <p>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。</p> 	<p>23 触覚の不思議のサイエンスをアートに</p> <p>渡邊洋司（さきがけ）、安藤美由樹、橋本裕之、大島沙也佳、橋本悠希、早地映介、橋本純、小山陽一、山田真由美（s.k.a. PIRAM） http://www.junji.org</p> <p>モノに触れたときに感じる「触覚」、見聞きする「視覚」、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こと…? 不思議な体験の始まりです。</p> 	<p>31 自動作曲システム Orpheus（オルフェウス）</p> <p>濱山寛、酒向慎司、西本卓也、嵯峨山茂樹（片寄チーム） http://tm.hil.t.u-tokyo.ac.jp</p> <p>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?</p> 	<p>39 演劇に学ぶリアルな会話の作り方(2)</p> <p>後安美紀（さきがけ）、深谷拓吉、竹村聖紀子、吉見善枝 http://crest-3d-display.hvrl.fics.keio.ac.jp</p> <p>お芝居を観て、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。</p> 	<p>47 空中に描くデジタル映像</p> <p>斎藤英雄、木村秀樹、島田健、苗村健、齋藤純（斎藤チーム） http://crest-3d-display.hvrl.fics.keio.ac.jp</p> <p>空中に浮かぶ流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、光が送るメッセージをじっくり見てみましょう。</p> 
<p>08 生体信号を利用したインタラクティブゲーム</p> <p>棟方満、松原仁、小松孝徳（松原チーム） http://www.matsubara-lab.net</p> <p>楽しい気分ならドンドン強くなれる。ドキドキす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</p> <p>※出展期間 26日～28日</p> 	<p>16 InterFlower うなずきや身体反応をする草花</p> <p>渡辺篤夫、山本倫也、長井弘志、榎原順正（渡辺チーム） http://hint.lcse.oka-pu.ac.jp</p> <p>この植物は、あなたが話しかけると上手にうなずき、頭子を含わせて動きます。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。</p> 	<p>24 「図」と「地」で描くワークショップ：未来館でみつかる未来</p> <p>須永周司、永井由美子、小早川真衣子、敦賀雄大、高見知里、沼見光、西村祐一（須永チーム） http://www.mediaexpri.mio</p> <p>「図」と「地」で描く道具の「Zuzie」を使って、小学校 6 年生が「未来館でみつかる未来」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。</p> 	<p>32 歌声を選べるインタフェース</p> <p>森勢将徳、河原英紀、片寄彌弘（片寄チーム） http://ist.ksc.kwansei.ac.jp/katayose</p> <p>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えることで、音楽にいろんな感情が隠れていることがわかります。</p> 	<p>40 硬軟感覚ディスプレイ「Magnetosphere」</p> <p>串山久美子（さきがけ）、笹田晋司、安田雅史、鈴村祐司 http://www.sd.tmu.ac.jp/RDstaff/industrial_art.html</p> <p>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。</p> 	<p>48 United Points</p> <p>伊野浩太、苗村健（斎藤チーム） http://www.mthc.jc.t.u-tokyo.ac.jp/project/unitedpoints</p> <p>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?</p> 
<p>49 自分の姿を空中に浮かび上げさせよう</p> <p>青木悠志、石川孝代、ノジロ ピンセント、斎藤英雄（斎藤チーム） http://crest-3d-display.hvrl.fics.keio.ac.jp</p> <p>自分の姿を光に変えて、空に浮かべてみませんか? 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。</p> 	<p>50 Tablescape Plus</p> <p>荒瀬明（さきがけ）、苗村健、松下光範 http://www.xlab.sfc.keio.ac.jp</p> <p>テーブルに置かれたコマの中に、いろいろな人々が映っています。そのコマ同士を近づけてみると、あら不思議。コマの中の人々が挨拶したり、お話を始めます。</p> 	<p>51 hanahana</p> <p>荒瀬明（さきがけ）、近森基、久藤静子 http://www.xlab.sfc.keio.ac.jp</p> <p>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載せてあげると、その香りをもつ花が、影絵の中で咲き始めます。</p> 			

予感研究所3

アート+テクノロジー+エンタテインメント=?!

あなたの予感 研究者の予感

■予感研究所3推進メンバー：有田 翔悟、安藤英由樹 大谷智子、小早川真衣子、常盤拓司、鳥海希世子、橋本典久、原田泰、森田菜絵、矢野博明

■展示企画・制作・運営：乃村工藝社、ミュゼグラム、シーズスリー

展示企画：中原崇志、小山啓介、グラフィックデザイン：草野剛、運営：宮本佳宣、久保田和宏

■協力：日本科学未来館：吉田直史

■広報：大西晶子

■写真映像：梅原渉

■記録集：デザイン：岩岡敦 印刷：東京リスマチック(株)