

特集

# 情報技術が支える アートとコンテンツの世界

— Art with Science, Science with Art —

- ① アートを科学する — 「描くこと」を中心として
- ② 身体性メディアによるメディア芸術創造支援
- ③ メディア技術が支えるデジタルパブリックアート
- ④ デバイスアート：インタラクティブテクノロジーの美学
- ⑤ 効率的アニメ制作支援のための3次元CG技術
- ⑥ デザイン転写による音楽制作支援
- ⑦ 可視化技術で創造力を高める映画制作支援
- ⑧ オンラインゲームの課題とその制作支援

# 編集にあたって

Foreword

コンピュータとネットワークに代表される情報技術の進歩は、アートの分野にも新しい潮流を生み出している。メディアアートと呼ばれている分野がそれである。それは、アートとサイエンス、そしてテクノロジーの境界を埋めつつある。

さらに、アニメやゲーム、映画に代表されるエンタテインメントを対象としたデジタルコンテンツ技術もまた、アートの作品表現とテクノロジーを結びつけようとしている。これらは、日本文化を発信する産業としての発展も期待されている。

メディアアートとデジタルコンテンツ、前者は文字通りその芸術的価値を指向し、後者はどちらかといえば産業に結びつく経済的価値に重点が置かれている。しかし、いずれも情報技術が、新たなメディア文化の創造に直接的にかかわるようになったという意味では、方向性は同じである。

考えてみれば、1946年に誕生したコンピュータは、もともとは科学技術計算を対象としたものであった。それが次第に企業を中心とする「ビジネスの情報化」、「生産の情報化」を担うようになり、さらに、それはパーソナルコンピュータによる「個人の情報化」を経て、インターネットによる「社会の情報化」の基盤技術として進化してきた。

そしていまコンピュータに代表される情報技術は、「文化の情報化」へ向けて新たな動きを始めつつある。その先兵が、メディアアートであり、デジタルコンテンツであるといえよう。

この特集では、このような新しい文化の創造にかかわる情報技術の先進的な研究動向を、それぞれ第一線の研究者から紹介していただいた。

まず、「情報技術の立場からアートとエンタテインメントの本質を探る」試みとして、東京藝術大学の藤幡正樹教授に、描くという芸術的行為そのものを技術の側面も含めて探る研究を、岡山県立大学の渡辺富夫教授に、エンタテインメントの本質である観客を巻き込む感動のしくみを、身体的引き込みという観点で探る研究を紹介

原島 博 | 東京大学  
土井美和子 | (株) 東芝研究開発センター

していただいた。

次は「先端技術によってメディアアートの新たな展開を図る」試みの紹介である。東京大学の廣瀬通孝教授が進めているデジタルパブリックアート、筑波大学の岩田洋夫教授が提唱しているデバイスアートは、いずれもアーティストとの密接な連携によって生まれたアートの新たな潮流として注目される。

また、「デジタルコンテンツ作品の制作を支援する技術の研究開発」に関する解説として、アニメを対象として早稲田大学の森島繁生教授らに、音楽を対象として関西学院大学の片寄晴弘教授に、映画を対象として立命館大学の田村秀行教授らに、ゲームを対象として公立はこだて未来大学の松原仁教授に、それぞれの立場から執筆をいただいた。

いずれもその目的は質の高いコンテンツ作品を効率よく制作するための基盤技術の開発であり、これにより我が国のコンテンツ産業のますますの発展が期待される。

以上、本特集が1つのきっかけとなって、日本発のメディア文化の創造へ向けて、情報技術の新たな時代が到来することを期待したい。

なお、本特集の執筆者は、JST（独立行政法人科学技術振興機構）が行っている戦略的創造研究推進事業「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」のメンバーである。いずれも先行研究がほとんどないオリジナルな領域に果敢に挑戦しており、一部において執筆者らの研究の紹介が中心になっていることをお許しいただきたい。

(平成 19 年 11 月 7 日)

