

アートとテクノロジーのサイクル

落合 陽一 東京大学大学院学際情報学府

名前の由来は陽:プラスと一:マイナス, 父は作家の落合信彦. メディアアーティスト/大学院生. スーパークリエイター認定, 筑波大学学長賞, ACM UIST 学生コンペ入賞他. ジセカイ (株) を創業. yoichi.ochiai@me.com

ものづくりのエンジン

僕の中のものづくりのエンジン. それはメディア表現を気持ちのまま行い, 表現から跳躍し謎や解決すべき問題のコンセプトを見つけ, 研究と開発を行い, 結果から再び自分の表現したいことを深化させるサイクルです.

未踏に採択されたのは, まだ論文も書いたことがない3年生の夏の始めでした. ものづくりのサイクルが自分の中で確立していなかった僕にとって, 未踏の開発期間は大きな影響を及ぼしました. 一定の期間の中で成果を求められ, 寄り道を臆することなく心のままに好きなものを作り, 価値のあるものや個性をアウトプットして過ごすというサイクルが, 僕の中に根付いたのです. 未踏期間中には昆虫に電気を流したり, 心拍を表現するネクタイを編んだり, 投影型のカーナビを作ったり, 未踏と関係ないことも好き勝手やってみました (詳細は <http://ochiai.com> にて).

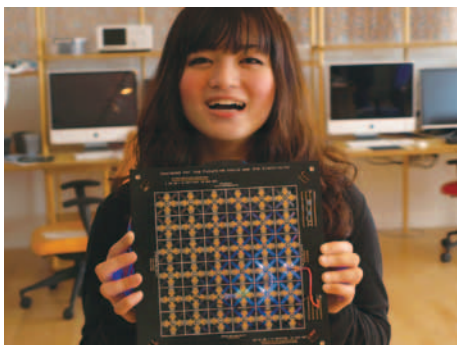


図-1 電気がみえるデバイス



図-2 サイクロンディスプレイ

以来, アートの追求とテクノロジーの追求が混ざらない水と油のように, 互いを刺激し合って, 常に新しい気持ちでモノを作り続けることができています.

未踏, インジケータブル, その後

僕が未踏で開発していたのは電気がみえるデバイス (図-1) という未来のブレッドボードです. それは指でなぞると物理配線が動的に形成され, 配線中の電圧が可視化されるというものでした. この情報と電子工作の融合という成果を基に, 学部生の間で SIGGRAPH で発表でき, 単著で論文¹⁾も書くことができました. そんな中, 前述のサイクルと自分の問いと感情について考える機会も増えました. その後インジケータブル (可感覚化) の研究と題し, 電気がみえるデバイスのように「モノと計測器を合体させ, 知覚できない状態を減らしていく」という着眼でたくさん作品を作りました. たとえば, 前述の投影カーナビを用い, 新しいコンセプトの車²⁾を作ったりしました.

最近はそのような自分の中のサイクルに着目し, サイクロンディスプレイ (図-2) という, 錯覚と回転を融合したディスプレイを作り SIGGRAPH で発表³⁾したり, 四季をテーマに桜をプロジェクションマッピングしたりして毎日作り続けています. それらはすべて, 未踏期間で培ったサイクルが根付いているからだと思います.

アートとテクノロジーのエンジンが, 僕を日々表現と研究に駆り立てています.

参考文献

- 1) 落合陽一: 電気がみえるデバイス: The Visible Breadboard, 日本バーチャルリアリティ学会論文誌, 15(3), pp.463-466 (Oct. 2010).
- 2) Ochiai, Y. and Toyoshima, K.: Homunculus: the Vehicle as Augmented Clothes, ACM Augmented Human 2011, Paper with Demo (Mar. 2011).
- 3) Ochiai, Y. and Takai, H.: The Cyclone Display: Rotation, Reflection, Flicker and Recognition Combined to the Pixels, ACM SIGGRAPH 2011 Emerging Technologies (Aug. 2011).

(2011年9月16日受付)