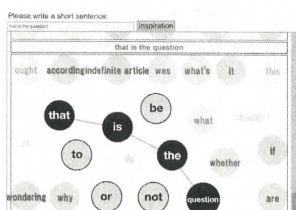
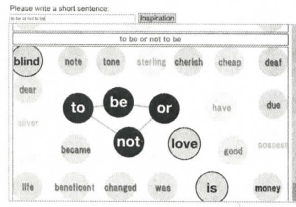
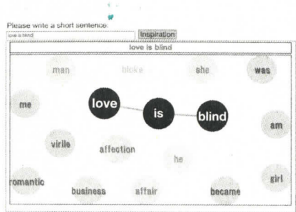


i.Plot



Hitch Haiku



平野神社
京都市北区平野宮本町



バーコードからHitch Haikuの
携帯サイトにアクセスできます。
IDナンバーは「1111」です。

コンピュータを使って、人の感情や記憶、意識などの可視化に取り組む土佐先生。グラフィックデザイナーを目指した高校生の頃から思いつけている見えないものの「可視化」を実現するために、情報を形にすることが「工学」で博士号も取得され、メディアアーティストという新世界を切り拓いて来られました。コンピュータの世界で、地域や言語などローカルな文化の中で育まれるコミュニケーションを扱い、形にする「カルチュラル・コンピューティング」についてお聞きしました。

Computer)「座禅をするコンピュータ」です。禅の修行者が禅師に導かれて公案※1を解いているような意識と無意識の葛藤、「ゆらぎ」に注目しました。ユーザはまず、ディスプレイ上の巻物に、山水画を構成する12の要素ア

イコン※2を使って三次元イメージの山水画を作ります。画ができたが、枯山水インタフェースを使い(写真上)、その中に入りこんで(近づいて)、移動することができま

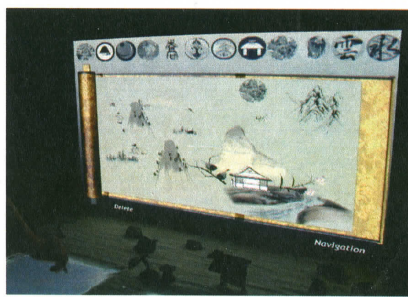
「空気を読む、俳句を詠む」

山水や禅問答からユーザが得るインスピレーションの部分を取り出し、連想検索・生成システム「iPlot」も開発しています※4。コンピュータがユーモアと知恵とインスピレーションを提供する、いわばインスピレーション・エンジンとでもいえるでしょう。

「iPlot」のシステムは、文化や言葉の型に注目してデータベースを作成して、通常の検索方法とはまったく異なる方法を

必要なのは「ローカルなグローバルな世界にコミニケーション」

これまで文化を「コンピュータで扱う」とい



ZENetic computer

近づくといくつかの禅問答が発生して、公案を体験することができま

な言葉がユーザの心に残るだけです。山水画特有の遠近法をと

たえば「色」と「日本」という二つの言葉を

さらに発展させたものが、古今東西の本の文章から漢字を引っ

デジタルコンテンツとしてデータにして蓄えるアーカイブ的なものか、バーチャルリアリティ技術で文化的遺産を可視化するものが主でした。しかし、それでは文化の外側をなぞっただけ。いま私たちがやるうとしてい

のローカルな特性をコンピュータ上で生かすことが必要に思

時代がやってきた カルチュラル・コンピューティングが 工学の夢を広げる

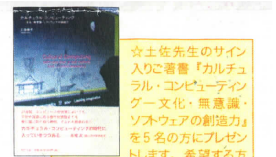
文化を工学する

カルチュラル・コンピューティングは、高度なIT技術を使ったアートですから、企業と協力して、デジタルコンテンツとして、社会に出ていく機会が多いといえます。研究して、論文を書いて終わりではない、そんな楽しさもあります。「楽しくない」と意味がない、これが私の研究のスタンスです。



京都大学
学術情報メディアセンター教授
土佐 尚子 先生

メディアアーティスト、研究者。武蔵野美術大学講師、米国家マサチューセッツ工科大学建築学部 Center for Advanced Visual Studies フェローアーティストなどを経て現職。研究テーマは、感情、記憶、意識の情報を扱うコミュニケーションの可視化表現。フィルム、ビデオアート、CGを経て、メディアアートからカルチュラル・コンピューティングの領域を開拓、システム構築を行う。NY 近代美術館、ホロボリタン美術館等の企画展に招待展示。作品はアメリカンフィルム・アジア・イノベーション、国立国際美術館、富山県立美術館などに収蔵。芸術科学会設立メンバー(現副会長)。工学博士(東京大学)。



☆土佐先生のサイン入りお著書「カルチュラル・コンピューティング」文化・無意識・ソフトウェアの創造力を5名の方にプレゼントします。希望する方は1ページにあるバーコードからお申し込みください。

教師から学んでほしいのは「深く考える力」

物事が「びびびび」とつながるときがあります。これを学生に伝えたいと思っています。インスピレーションとか、連想とか、結びつきの強さとか。発明もそうですが、これまでまったく結びつかなかったものがあ

る力があると思うのです。ここには、自分たちのルーツがわかったような感動があります。『源氏物語』のカルチュラル・コンピューティング、「古事記」のカルチュラル・コンピューティングといったものできるのも、そう遠くはないはず

のローカルな特性をコンピュータ上で生かすことが必要に思

※1 禅問答において、修行者を悟りに導くために用いられる言葉。
※2 若山月人、横島本幸市、清水大。
※3 人間の身体・精神の5要素に分類したもので、思想行動の5要素。
※4 「iPlot」は「インスピレーション」の意。
※5 約2万語の「iPlot」データベースの「心理学・言語学・哲学・文学・芸術」のワードネットの「芸術」反対語「無意識」の単語を抽出。
※6 共同研究者である松岡昌弘氏が「iPlot」を開発した。
※7 詩の「うた」が「歌」である。詩は、文章の構造に似て、反響を生み出す言葉の組み合わせ。