

21世紀COEプログラム
「京都アート・エンタテインメント創成研究」
について

八村広三郎
立命館大学 理工学研究科

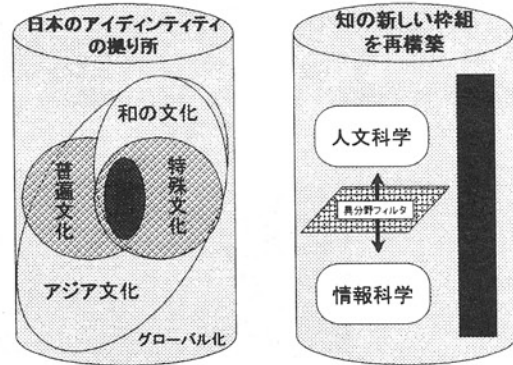
立命館大学における史学とIT



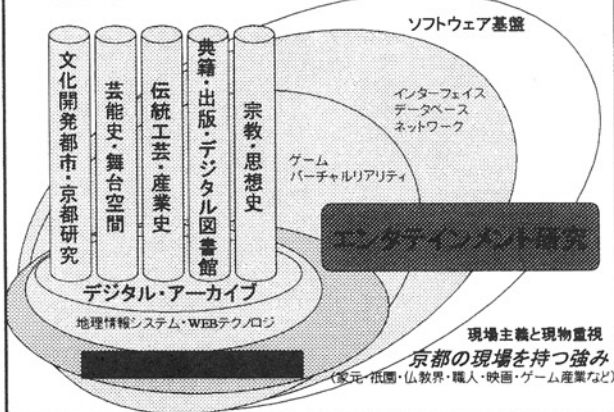
21世紀COE
「京都アート・エンタテインメント創成研究」

- 立命館「史学」の伝統・・・京都学
- 芸能・芸術研究:アート
- ゲーム、映画:エンタテインメント
- 情報技術(IT)による増強と創成
- 強力な「文理融合」研究プロジェクト
 - 文学研究科 15人
 - 政策科学研究科 3人
 - 理工学研究科 13人
 - アート・リサーチセンター
 - 招聘教員、客員教員

<拠点形成の目的>



研究内容



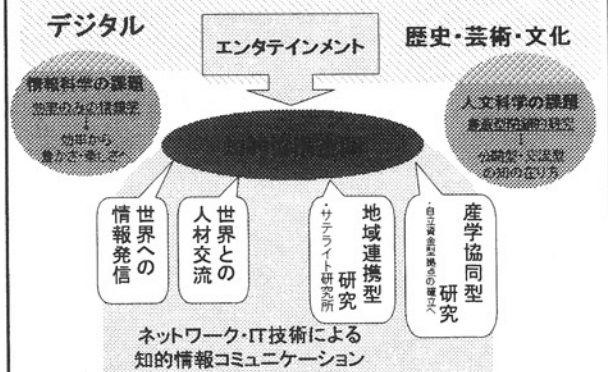
技術的課題

- メディア処理技術
- シミュレーション、ゲーム技術
- マルチメディア・データベース
- 仮想現実感
- Webによる情報共有
- ヒューマンインタフェース
- 情報基盤技術

情報学からの視点

- 人文学における情報の特性
 - 個別性
 - 複雑性
 - 曖昧性
 - 不規則性
- 「アート」を扱う技術レベル: 高品位、高精度
- 効率から豊かさ・楽しさの追求へ

学術的・社会的意義



立命館大学アート・リサーチセンター

- 1998年 京都衣笠キャンパスに設立
- 「文」と「理(IT)」の融合拠点
- 文化・芸術のデジタルアーカイブ化の研究
 - 特に、無形文化財の保存, 解析



21世紀 COE プログラム 「京都アート・エンタテインメント創成研究」
2003年度プロジェクト一覧

| プロジェクト名 | 略称 | 所属・職 | 代表者氏名 |
|---|------------------|---------------|----------------|
| 宗教・思想史 | | | |
| 真言密教を中心とした聖教世界の研究 | 真言密教プロジェクト | 文学研究科 教授 | 川嶋 將生 |
| 京都寺院に於ける伝統的宗教儀礼研究 | 寺社の宗教儀礼プロジェクト | 文学研究科 教授 | 本郷 真紹 |
| 近世学問都市京都の総合的研究 | 近世学問都市京都プロジェクト | 文学研究科 教授 | 桂島 宣弘 |
| 京都市内仏教寺院伝来障壁画「画題」データベース構築のための総合的研究 | 京都「画題」研究プロジェクト | 文学研究科 助教授 | 中本 大 |
| 典籍・書籍・デジタル図書館 | | | |
| 日本古典における人間と環境 ー平安貴族とその周辺ー | 平安貴族プロジェクト | 文学研究科 教授 | 杉橋 隆夫 |
| 絵画と書物／書物と地域 ー日本の古典籍の国際的流通ー | 絵画と書物プロジェクト | 文学研究科 教授 | 赤間 亮 |
| 京都学デジタル図書館の構築 | 京都学デジタル図書館プロジェクト | 理工学研究科 助教授 | 前田 亮 |
| 伝統工芸・産業史 | | | |
| 京都における伝統工芸技術の総合的研究 | 伝統工芸技術プロジェクト | 文学研究科 教授 | 和田 晴吾 木立 雅朗 |
| 京都・日本とユーロ＝アジアにみる「装飾」芸術の世界性 | 装飾芸術の世界性プロジェクト | 文学研究科 教授 | 鶴岡 真弓 |
| 文化財のための3次元物体モデリングとビジュアライゼーション | 三次元物体モデリングプロジェクト | 理工学研究科 教授 | 田中 弘美 |
| 芸術の京都、芸術のアジアー日本の美意識のアジア的基層の研究ー | 芸術の京都プロジェクト | 文学研究科 教授 | 神林 恒道 |
| 芸能史・舞台空間 | | | |
| 芸能の伝承 ー家元制度と非家元制度ー | 芸能伝承プロジェクト | 文学研究科 教授 | 川嶋 將生 |
| 京都と芸能・芸能と記録 | 京都芸能プロジェクト | 文学研究科 教授 | 赤間 亮 |
| アート・エンタテインメントシステムにおける高度音声インターフェースの開発 | 芸能音楽アーカイブプロジェクト | 理工学研究科 教授 | 山下 洋一 |
| 無形文化財のデジタル化と解析 | モーションキャプチャプロジェクト | 理工学研究科 教授 | 八村 広三郎 |
| 京都の映画文化における地域文化発信機能の形成と展開 ーマキノおよび大映京都撮影所を中心にー | 大映京撮プロジェクト | 文学研究科 助教授 | 富田 美香 |
| Digital Art Entertainment としてのテレビゲームの研究 | テレビゲーム研究プロジェクト | 政策科学研究科 教授 | 細井 浩一 |

| バーチャルタイムスペース | | | |
|--|------------------|----------------|----------------|
| GIS による京都バーチャル時・空間の構築 | 京都時空間 GIS プロジェクト | 文学研究科 教授 | 矢野 桂司 |
| 京都エンタテインメント文化の継承と創成のためのナレッジフル・アーカイブ構築に関する研究 | KACHINA プロジェクト | 政策科学研究科 助教授 | 稲葉 光行 |
| 「Kyoto Virtual Time Space」構築のためのゲームエンジン開発とコンテンツマイニング | 双方向仮想空間新技術プロジェクト | 理工学研究科 助教授 | Ruck Thawonmas |
| レーザースキャナ一点群モデルのための効率的テクスチャマッピング | テクスチャマッピングプロジェクト | 理工学研究科 教授 | 徐 剛 |
| 京都の文化的建築物・町並みの3次元デジタル・コンテンツ化 | 京都建築物コンテンツプロジェクト | 理工学研究科 教授 | 田中 覚 |
| 三次元仮想空間におけるコミュニティ形成 | 3D コミュニティプロジェクト | 理工学研究科 助教授 | 西村 俊和 |
| 京都観光スポットのサイバースペース化 | バーチャル京都観光プロジェクト | 理工学研究科 教授 | 池田 秀人 |
| 基盤システム | | | |
| 京都アート・データベースのための高度情報検索方法の研究 | 京都 DB 検索プロジェクト | 理工学研究科 教授 | 川添 恭二 |
| ソフトコンピューティングによる人間の知的活動モデリング | 知的活動モデリングプロジェクト | 理工学研究科 教授 | 亀井 且有 |
| マルチメディア処理のためのソフトウェア基礎に関する研究 | メディア処理基盤プロジェクト | 理工学研究科 教授 | 大久保 英嗣 |
| マルチモーダルインタラクションに関する研究 | インタラクションプロジェクト | 理工学研究科 教授 | 小川 均 |