

特集 ■ プロジェクションマッピング

特集巻頭言

プロジェクションマッピング



岩井大輔

Iwai Daisuke

大阪大学

10 年ほど前になります。大阪府立中之島図書館の壁面に映像が投影される「ウォールタペストリー」というプロジェクタ照明作品を鑑賞しました。重要文化財にも指定されている 100 年以上の歴史を持つ重厚感ある建物に、その立体構造を巧みに活かしたストーリー性の高い映像が投影され、美しく迫力のある表現に息を呑んだことを思い出します。

プロジェクションマッピングという言葉が、多くの学会員の方々は強い違和感を持って受け止められているものと推察します。私自身、この言葉を聞いた時にはコンピュータグラフィクス技法のプロジェクティブテクスチャマッピングのことが想起され、大変困惑しました。学会内できちんと整理されていない用語を会誌特集号のタイトルとして使用することに、多数のご批判があることは想像に難くありません。一方で、アート・産業・アカデミアの領域の垣根を超えて浸透した力強い言葉であることも、論を俟たないことと存じます。

本特集では、3つの領域それぞれにおいて、第一線でご活躍されている方々にご執筆いただきました。学会員の方々にとっては言うまでもないことと存じますが、実空間への映像投影を用いたアート表現およびその技術には数十年の長い歴史があります。お読みになった後、アート・産業・アカデミアそれぞれにおける活動が、互いに強く影響を与えながら表現・技術が発展してきたダイナミズムをお感じいただければ幸甚です。

カンヌ国際広告祭における Perfume のパフォーマンスなど、プロジェクションマッピングを利用した作品を多数制作されてきたメディアアーティストの真鍋大度氏からは、近年主流となっている、建築物を变形させるような表現がどのようにして生み出されていったのかを、キーパーソンへのインタビューも交えながらご紹介いただきました。東京都現代美術館の森山朋絵氏からは、現代美術／表現に軸足を置いた観点から、プロジェクションマッピングの歴史を、現在同美術館

に展示中の作品も含めてご紹介いただきました。

産業界からは、Disney Research Zürich の Anselm Grundhöfer 氏より、ディズニーランドに代表される米ディズニー社のアトラクションで利用される映像投影技術について解説いただきました。

アカデミアからは、大阪大学の佐藤宏介氏より、これまでの投影型 VR/AR 研究をプロジェクタ応用工学としてまとめ、その発展を俯瞰する記事をご寄稿いただきました。また、同研究分野にて近年新たに提唱され研究が進められている、ホットなトピックについての記事も 2 件掲載しています。具体的には、和歌山大学の天野敏之氏からは、実物体の質感を映像投影により制御する技術を、早稲田大学の橋田朋子氏と東京大学の苗村健氏からは、従来の発光型ではなく発色型の映像投影技術およびそれによって実現される新たなメディア表現について、それぞれご紹介いただきました。

現在、異常とも言える盛り上がりを見せているプロジェクションマッピングですが、このブームは早晩収束していくかもしれません。一方で、私が 10 年も前に覚えた感動を忘れていないように、実空間への映像投影の、人の心を打つ表現としての可能性は失われることはないと考えます。今後も、アート・産業・アカデミアが互いに刺激し合いながらその表現・技術を発展させ、ひとつの文化として成熟させていくことを願ってやみません。

【略歴】

岩井大輔 (IWAI Daisuke)

2003 年大阪大学基礎工学部卒業、2007 年大阪大学大学院基礎工学研究科博士後期課程終了。2008 年大阪大学大学院基礎工学研究科助教、2011 年同講師、2013 年同准教授、現在に至る。その間、2007 年ドイツ・バウハウス大学博士研究員、2011 年スイス・ETH 客員准教授。専門は投影型複合現実感。博士（工学）。