

ための美という意味があったのじゃないかと思うのです。それをもう1つ確認することと、そしてそれが今河口さんがおっしゃったように、テクノロジーの発達とそのテクノロジーを支える概念の発達によって可能になりつつあるときに、今までの過去の遺産というものがあるところにやはり上書きされていなければいけないのじゃないかなと思います。そしてその過去の遺産のほうも、逆にそこに飛び越えていかなければいけないのじゃないか。そのトランジションの問題をようやくデザインとして一応達成することができるツールを作って、考え直さなければいけない。だから、すべての映像というものを視覚情報というふうに区切って、「視覚情報の現在の未来」ということで、グラフィックデザインからコンピュータグラフィックスまで、しかもランダムに、どこに何があるかわからないという一種の迷路状の空間を安藤忠雄さんにデザインしていただきました。その情報の多様さこそが都市というものの原型じゃないかということ、ごらんになっていただければわかるのですが、そういうとんでもない空間をつくっていただきました。そのメイン作品として今制作中の河口さんの3D作品と、SHD作品があるはずなんですけど、その催促をしに来たという目的を忘れずに終わりたいと思います。

(中略)

馬場 お2人をお迎えして、文化的なディスカッションになったと思います。残念ながら時間になりましたので、これで終わらせていただきたいと思います。どうもありがとうございました。

■略歴



河口洋一郎 (KAWAGUTI Yoichiro)
1952年、種子島生まれ。筑波大学助教授。75年よりCGに着手し、世界的CGアーティストとしても現在も活躍中。その作風は成長のアルゴリズムを使った「グロス・モデル」という独自世界を確立している。自己繁殖する人工生命体のメディア都市と始源的野生の高密度の創出が特徴。ベネチアビエンナーレ'95日本代表作家。ユーログラフィックス'92年第1位、イマジナ'91第1位、イメージ・ド・フューチャー'87、'88第1位など受賞も多数。著書に「コアセルベータ」など。



伊東順二 (ITO Junji)

1953年、長崎県生まれ。美術評論家。早稲田大学仏文科大学院修士課程修了、仏政府給費留学生としてパリ大学、エコール・ド・ルーブルにて学ぶ。83年日本帰国まで、仏政府研究員として、フィレンツェ市庁美術展部門嘱託委員、「フランス現代芸術祭」副コミッショナーなどを歴任。帰国後、「ニューペインティング」を日本に紹介。美術展や文化イベントのプロデュースも幅広く手がける。95年、第46回ベネチア・ビエンナーレ日本政府館コミッショナー、日本文化デザイン会議'95群馬議長。通産省「21世紀地球EXPO基本問題ワーキンググループ」委員。97年、国土庁「東京圏における文化都心づくり研究会」委員、パリ日本文化会館オープニング企画「デザインの世界」展、コミッショナーなど。



馬場靖憲 (BABA Yasunori)

1952年、神奈川県生まれ。77年東京大学経済学部卒業。86年英国サセックス大学博士課程修了。日本興業銀行、英国サセックス大学科学技術政策研究所、科学技術庁科学技術政策研究所、埼玉大学大学院政策科学研究科勤務を経て、現在、東京大学人工物工学研究センター教授。英文論文多数。技術変化の経済学とその応用としての科学技術政策を専門とする。現在は社会科学と工学のトランスディシプリナリな視点から人工物工学の構築にあたっている。

■会員作品展示

Cross-active System

岩田洋夫

力覚メディア工学

”Cross-active System”とは動作入力を行うと感覚フィードバックを受ける人が異なるシステムです。バーチャルリアリティに代表されるインタラクティブシステムは動作入力を行う人と感覚フィードバックを受ける人は同一ですが、Cross-active Systemでは他人の動作が自分の感覚を合成するので、その2人の間に特殊なコミュニケーションが発生します。

Cross-active Systemのインストールにはハードウェアとしてモーションベースとセンサー付き小型ビデオカメラが使われます。モーションベースとは人が座ったすに並進や回転の移動を与える装置です。ビデオカメラの撮った映像はモーションベースに乗っている人に与えられ、センサーのとらえたビデオカメラの位置に応じてモーションベースが動きます。このようなシステムをつくることによって、モーションベースに乗っている人はあたかも自分が1/100の大きさになって、ビデオカメラを持っている人の指先で遊ばれているような感覚を得ます。

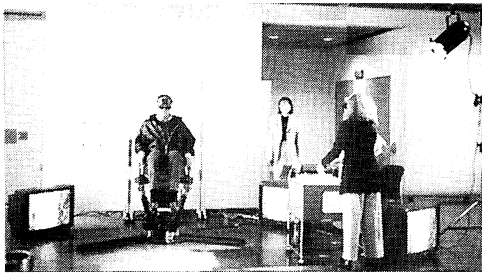


図1

食卓の穴-A Hole in a Dining Table

串山久美子

メディアアーティスト

私達を取り囲む建築空間、環境空間とは、いったいどういうものなのだろうか。また、その中にいる人は何だろうか。人のいる空間そのものの意味を探る手助けとして、私は、創造の立場から、VR空間の新しい切り口を展開していきたい。メディア・インタレーション作品「食卓の穴-A Hole in a Dining Table」は、仮想空間と現実の空間のずれを視覚化、体感する事により、私たちを取り囲む空間の持つ意味や日常の行為を考えることをテーマにした観客参加型のインタラクティブなインストール作品である。暗い部屋の中央に食卓が置いてある。その食卓の真ん中に”穴”が空いている。そこは、別の空間の入口でもある。日常の断片である食卓と”穴”と呼ばれる異空間が、それぞれ異なった空間の質と時間の流れをもって、多重的に同時に存在している。観客は、その”穴”に映る人の陰たちと戯れることができる。そこには、踊るもう一人の自分がある。

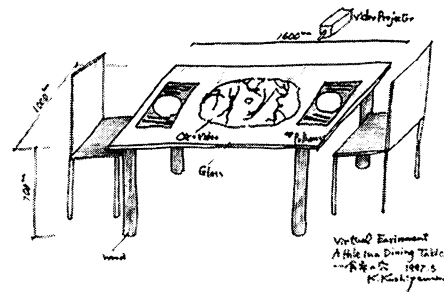


図2

■閉会の言葉

司会 先生方、どうもありがとうございました。最後に、今回の大会の実行委員長でいらっしゃいます河口先生から、一言締めのお言葉をいただきまして終了させていただければと思います。

河口 どうも。僕は、基本的な秩序をいかに混乱に陥れるかとそういう発想の持ち主なんですけど、たまたま、これからの時代を乗り切るためにVR学会では文化・芸術も創造的にやったほうがいいんじゃないかということをちょっと言ったら、それが全部僕に返ってきました。本来こういうまとめ役は最もやらない役割なんで、かなり焦るわけです。

9月の名古屋大の大会には、そうそうたる論文が出ます。それと対応して、今後も、バーチャルリアリティの芸術・文化のほうからちょっと視点を変えながら、いわゆる人間の側としての創造性とか、いろんな意味のところを考える催しが続けていけたらいいなと思っています。今日の朝からのスピーカーは僕らが選んだのですが、皆さん非常に異質な人で、異論が多そうな、突出した人がかなりいましたので、全体として非常に画期的な、すごい記念すべき第1回の大会になったのではないかと思いますし、十分役割を果たしていただいたと思います。これがVRの世界に、いままでとは別なほうから刺激を与えていければと思います。きょうはどうもありがとうございました。

■プログラム

- 11:00～ 受付・開場
- 11:30～12:30 プレ・シンポジウム・パーティ
- 12:45～13:45 特別講演「VRの現実と非現実」小田 晋
(精神医学)
- 司会：舘 暉 (VR学会会長)

- 14:00～15:30 シンポジウム セッション1 「仮想現実における幻覚イメージ」
瀬名秀明 (SF小説家) & 大橋力 (感性科学)
司会：服部 桂 (ジャーナリスト)
- 15:45～17:15 シンポジウム セッション2 「サイバー映画コミックの仮想未来社会」
押井 守 (映画監督) & 廣瀬通孝 (機械情報論)
司会：浜野保樹 (メディア論)
- 17:30～19:00 シンポジウム セッション3 「体感するCG (ステレオ) と仮想世界」
河口洋一郎 (CGアート) & 伊東順二 (現

代美術論)

司会：馬場靖憲 (人工物論)

11:00～18:00

会員作品展示

岩田洋夫 (力覚メディア工学) “Cross-active System”

串山久美子 (メディアアーティスト) “食卓の穴-A Hole in a Dining Table”

杉山知之 (デジタルメディアディレクター) “CG World of Digital Hollywood (仮)”

参考展示

クリスタ・ソムラー&ロラン・ミニヨノー (インタラクティブアート) “Trans Plant”