

## 【会議報告】



## 会議報告

## ◆ VRAIS'98 参加報告

佐藤清秀

(エム・アール・システム研究所)

(News letter Vol.3, No.3)

3月14日から18日の5日間にわたって開催された、VRAIS'98 (Virtual Reality Annual International Symposium) に参加した。今回の開催地はアメリカ南東部の都市アトランタで、会議はダウンタウンの外れに位置する Sheraton Colony Square ホテルにて行われた。前半の2日間で6つのチュートリアルと1つのワークショップが、後半の3日間で本会議が行われた。本会議は全てシングルセッションであり、計36件の論文が9つのセッションで発表された。内訳は、アメリカの15件が最多で、以下、日本8件、ドイツ4件、カナダ3件、イギリス2件、フランス、オランダ、シンガポール、中国が各1件であった。論文の投稿総数は93件(昨年より45%増加)で、採択率は39%であった。また、1件の招待講演、3件のパネルセッション、4件のポスターセッション、Georgia工科大学の見学ツアーが行われた。さらに今回も Video Proceedings が配付された。プログラムの詳細と各論文の概要は、VRAIS'98のホームページ(<http://tularosa.eece.unm.edu/eece/conf/vrais>)にて見ることができる。

ワークショップは、"Interfaces for Wearable Computers"と題して3月15日に行われた。参加者は60名程であった。当日の配付資料等は何もなく、参加者には事前にメールで「ホームページ(<http://www.hitl.washington.edu/people/grof/VRAIS98/home.html>)をチェックして予習しておくように」との通達が流れていた。午前中に8件の発表が行われ、午後はディスカッションが中心であった。OrganizerのT.Starmerを始め、発表者の半数がWearableな出で立ちで登場し、会場は異様な熱気にあふれていた。日本にももうすぐWearableのブームが来るのではないだろうか。

本会場の広さは座席数にして約300席であり、聴衆の数は座席の2/3が埋まる程であった。会議の冒頭で、

General ChairであるL.Hodgesにより、VRAISの「読み方」についての講釈があった。報告者はこれを"Vray (プレイ)"と読んでいるが、"Vee Rays"、"Vee Ray"、"Ver Rass"など、人によって様々な呼び方があるようである。招待講演では、工技院機械技術研の谷江和雄教授が、ヒューマノイドロボットやテレプレゼンスの最新の研究動向を紹介しながら、ロボット工学とバーチャルリアリティの関連性について述べた。続く一般セッションでは、日本からの発表が多かったことが印象に残った。特に触覚と力覚のセッションでは8件中5件が日本からの発表であった。また、日本からの発表のうちの5件は昨年秋のVR学会第2回大会で発表されたものか、それに関連する研究であった。全体の傾向としては、ヒューマンファクタに関連する報告が7件と多く、それに次いで、システムや、image-based renderingに関連する報告が多かった。また、南カルフォルニア大のU.Neumannらが、augmented realityに関する研究を3件(うち1件はポスター)発表していたのも目立っていた。一方、表示装置やセンサデバイスに関する報告はほとんど見られなかった。

なお、本会議は来年度より主催がIEEE Computer Society Technical Committee on Computer Graphicsのみになり、名称をIEEE Virtual Realityと改める事になった。来年度(略称VR'99)は、平成11年3月13日から17日の5日間にわたって、ヒューストンで開催される。論文のメ切は、VR学会第3回大会直後の9月1日である。また、2000年はニュージャージーで、2001年は日本での開催が計画されている。

## ◆ Ars Electronica '97 参加報告

岩田洋夫

(筑波大学)

(News letter Vol.2, No.10)

アルスエレクトロニカとは、オーストリアのリンツで毎年行われるメディアアートの国際美術展である。例年9

月上旬に開催され、シンポジウム、インスタレーション展示、ライブパフォーマンス上演等が行われる。SIGGRAPHが技術指向であるのに対し、アルスエレクトロニカは純然たる芸術祭であり、この種の行事の中では世界最大規模である。この芸術祭を有名にしているのはPrix Ars Electronica と呼ばれる賞であり、コンピュータアニメーション、コンピュータ音楽、インタラクティブ・アート、ネットワークの4つの部門に分かれて選考が行われる。特にインタラクティブ・アートを独立したカテゴリーに持つ芸術祭は珍しく、期間中は各種のインスタレーションがリンツの町の様々な所で展示される。筆者は昨年、このインタラクティブ・アート部門に"Cross-active System"が入選し、また本年は"Garnet Vision"が招待展示となり、2年続けての参加となった。

今年は日本人の活躍が特に目覚ましく、インタラクティブ・アート部門の金賞は岩井俊雄氏と坂本龍一氏による"Music plays images X Images play music"であり、ネットワーク部門では竹村慎一氏を代表とするセンソリウム・チームが金賞を得た。岩井氏らの作品はMIDIピアノの上に巨大なスクリーンがあり、打鍵に合わせて星等の映像がピアノから飛び出し、その映像が別のピアノに落ちてきて音を出すという大変美しいものである。現地で行われた彼らのパフォーマンスのチケットは、コネがなければ手に入らない程の人気であった。因みに昨年のインタラクティブ・アート部門の金賞は藤幡正樹氏の"Global Interior Project 2"が受賞しており、あまり知られていないことであるがメディアアートの分野では近年日本が世界をリードする立場にある。藤幡氏の作品はネットワークで結ばれた仮想空間に複数の参加者が入り、その仮想の部屋と同じ幾何学的構造を持ったオブジェが連動して動くというものであり、VRの本質をテーマに据えた力作である。

日本の作品が美しい芸術であるのに対し、外国のものは破壊力のあるメッセージをローテクで伝えてくるものが印象的であった。例えば、作家自身が全身に電極を貼り付け、コンピュータでプログラムされた機能的電気刺激で踊りを踊るもの、顔の筋電をとって表情の動きでエレキギターを演奏するもの、地震波を変調して巨大なスピーカを駆動し、床を振動させるもの、等々強烈な作品が目白押しであった。

アルスエレクトロニカは年に一度の行事であるが、この主催者グループはArs Electronica Center と呼ばれる未来型博物館を昨年設立している。この施設は各種のメディア技術を一般市民に体験させると同時に、新しいコンテンツの製作ラボとして機能している。同センターにはイリノイ大学と同じCAVEが作られているが、これを使って映

像制作をしている作家が3組在籍している。中でもイタリアのFABRICators というグループの作った Multi Mega Book という作品は、中世のフィレンツェを仮想空間に再現し、アバターに連れられて移動すると「最後の晩餐」のテーブルの3次元モデルやゲーテンベルグの印刷機等に巡り会うという、映像的にもテーマ的にも優れたものである。このセンターやフェスティバルについての情報は<http://www.aec.at> を参照されたい。

最後に、このような芸術祭になぜ私が作品を出しているかということについて触れておきたい。VRは90年代に入ってから長足の発展を遂げ、取り組むべき研究課題はしだいにはっきりしてきた。一方、VRの持つ本質が従来のメディアにのりにくいことも明らかになり、この領域で行われる知の営みをどのようにして人に伝えるか、という問題が浮上してきた。今度は発表形態を模索する段階に来ているわけである。ものの表現ということに関しては芸術の世界は最も活動的であり、前述の問題を考えるのはそのような場がふさわしいだろうと思ったわけである。レセプションの席上で朝日新聞の服部桂氏が坂本龍一氏に語ったことであるが、「岩田さんはもとはガチガチの研究者だったけれど、今は道を踏み外してこんなところにいる」。これは彼一流のジョークではあるがけっこう本質をついている。VRの基礎技術という道を踏み固めるのが重要であると同時に、この技術が人類にとっていかなる存在かということを考えるためには道を離れて周りを見回すことも必要である。

## ◆ ICC 「ビエンナーレ'97」 報告

杉原有紀

(東京大学)

(News letter Vol.2, No.11)

東京・西新宿のNTT インターコミュニケーションセンター (ICC) にて、12月7日まで「ビエンナーレ'97」が開催中である。このメディア・アート展覧会では、まずICCの選定委員より41名のアーティストが推薦された。審査を経て選出された10名の作家のうち、最終審査によって選ばれたグランプリ1点と準グランプリ2点を含む、計9作品が公開されている。テーマは「コミュニケーション/ディスコミュニケーション」である。10月29日に見学した模様をレポートする。

・グランプリ：リュック・クールシュヌ「風景1」

4面をスクリーンに囲まれた空間で、映像の中の人物とコミュニケーションできる。スクリーンごとにひとりずつ、計