

賞する形態が多かった。

榎沢順氏の触覚フィードバックを有するCG絵画「Image to Touch」が、人々の興味を惹いていた。

印象に残った作品は、アルスエレクトロニカで発表されたCAVEを使った作品で、第2次世界大戦をVR化して、近寄ってくる戦士、戦傷した母子を狙いカメラで撮影することにより、その戦士らは鉄砲で打たれて命を落としたかのように真っ白になり、観客に実際その現場の重い気配を感じ取ることができる逸品であった。



#### 略歴

土佐尚子

アーティスト、株式会社ATR知能映像通信研究所、客員研究員。神戸大学客員助教授、武蔵野美術大学映像学科非常勤講師。感情、意識、無意識といった見えないものを視覚化する

ことをテーマに実験映画、ビデオアート、CG、インタラクティブアートなどの領域の研究、制作。1996年IEEE、国際ナショナルマルチメディアコンファレンス'96ベストペーパーアワード。1997年芸術と科学を融合した研究に贈られるロレアル大賞受賞。

#### 略歴

大場康雄

プログラマー。1968年東京生まれ。1989年横浜アカデミー総合電子専門学校コンピュータアート科卒業。同年、株式会社ナムコ入社。現在、バーチャル・テック研究室所属。1994

年CGアニメーション「Furble」、1995年CGアニメーション「Sui」、1996年CGアニメーション「WARASHI」、1997年CGアニメーション「七夕」、1998年CGアニメーション「風祭り」を制作。

小特集(7)

## Sketch — もうひとつの発表の場

山下樹里

生命工学工業技術研究所

Sketch (正しくは Sketches と複数形である) は、SIGGRAPH94 (Orlando) から始まった比較的新しい口頭発表セッションである。従来からある論文発表の場 Paper セッションでは、かなりの完成度を要求されるためにどうして

も敷居が高くなり「終わった」研究の発表が多くなって、面白いが萌芽的・応用的な研究が漏れてしまうという問題意識が主催者にあったようである。そこで、論文発表より少ない人数で、リラックスした雰囲気の中、現在進行中の未完成だが面白い研究や、特に新しい研究要素があるわけではないが優れた応用システム・フィルム作品の作成過程などを、1件あたりの発表時間は短かく、多数発表し、活発に討論する場を提供しようという主旨で新設されたのがこの Sketch セッションである。

SIGGRAPH98 では、

- Technical Sketches (技術発表。日本の学会発表に近い)
- Art, Design, and Multimedia Sketches
- Animation Sketches (最新の映画やCMのCG・特殊効果のメイキングが聞ける)
- Applications Sketches

の4つのセッションが並列に組まれていた。アブストラクトによる事前審査はあるが、扱いは口頭発表であり、後でその内容を SIGGRAPH の Paper セッションや他の論文誌に投稿することができることになっている。

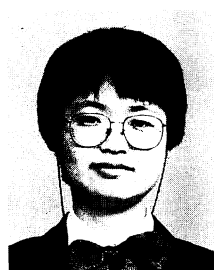
筆者は、1994、97、98の3回、Technical Sketches で力覚フィードバックに関する発表をしてきた。1994年の Sketch 開始当初は、スライドやビデオ等のプレゼンテーション機器は置いてあるだけで、発表者がすべて自分で機器操作をするというシステムで、専門の AV スタッフがスライドのセットやピント合わせなどをしてくれる Paper セッションとはずいぶん雰囲気が違っていた。また、発表の題と 300 語の概要が大会プログラムに掲載されるだけだったので、配布物を持参することが推奨されていた。部屋もこぢんまりしたもので、持ち時間15分の発表がひとつ終わると、配布物をもらおうとする聴衆が発表者のところに群がって、次の発表者がしばらく登壇できないぐらいの熱気であった。また、土壇場になって「発表取り消し」を「発表」した登壇者もあつたりと、いろいろハプニングの多いセッションだった。

1997 には Visual Proceedings、今年(1998)は Conference abstracts and applications という冊子に1ページの発表概要が載るようになったためか配布物は無くなり、発表の部屋が広がって専門の AV スタッフが付き、発表時間も質疑を含めて25分と、ほとんど Paper セッションと変わらない発表形式になりつつある。「少人数の形式ばらない雰囲気の中で自由に討論する」という本来の設立目的から見て、この方向には少し疑問を感じないでもない。

Technical Sketches で発表される内容は、具体的な応用研究、事例研究、システム開発、ノウハウに近い内容等、

アルゴリズムや理論が大きな割合を占める Paper セッションとはやはり雰囲気が少し異なる。もちろん、Sketch で発表した研究を進めて、翌年の Paper セッションで発表する例もある。

Sketch の審査は、A4 ダブルスペース 4 ページのアブストラクトで行われる(1998年)ため、英語でフルペーパーを書くのはしんどい我々外国人には投稿しやすいセッションであると思う。また、システム開発の比重が大きい VR やインタフェース研究の発表にも向いていると言えるだろう。ただ、やはり参加者はグラフィックスを専門とする人々が大多数であるので、これまでのところ触覚関連の発表に対する反応は今一つである。また、年々投稿数が増えているようで、今年の Technical Sketches の採択数は 112 件中 36 件、確率にして3割2分だったそうだ。かなりの「狭き門」だが、皆さんも一度ぜひトライしてみてもは如何?



#### 略歴

山下樹里

1998年3月東京大学理学部情報科学科卒業(理学士)、1998年4月通産省工業技術院製品科学研究所(当時、現生命工学工業技術研究所)入所、1993年1月製品科学研究所を含む4所の改組により、生命工学工業技術研究所に所属変更、1994年8月～1995年11月米国ワシントン大学ヒューマン・インタフェース・テクノロジー研究所訪問研究員、1998年10月生命工学工業技術研究所 主任研究官となり、現在に至る。現在は主に、形状変形操作インタフェース、触覚・力覚フィードバックデバイスを応用した CAD の開発、内視鏡手術ナビゲーションシステムの開発などの研究に従事している。