

PHANTOMを使用した展示が数多く見られた。

前述のように展示の多くを視覚ディスプレイが占めていた。視覚中心であるのはやむをえないにしても、会場内で“音もVRなの?”というような声も聞かれ、VR技術への関心の高さの一方でどの様な技術なのか、周知されていないのではないかと感じた。その周知のためにも、展示会が今後も継続され更なる発展をすることを期待する。

◆「大顔展」参加報告

苗村健

東京大学

「人間、顔じゃないよ、心だよ」という台詞を昔からよく耳にしてきた。もっともなことではあるが、だからと言って「顔」について論じることがタブーであってはならない。E-mailをはじめとする、顔の見えないコミュニケーション手段が広まる中、東京上野の国立科学博物館では、「顔」を取り巻く様々な話題を一同に会した「大顔展」が催された。大顔展とは、「大きな顔」の展覧会 (Big Face Exhibition) ではなく、顔に関する大展覧会 (Grand Face Exhibition) である。ポスターなどで、「大」と「展」を黄色で、「顔」を赤で印字していたのが印象的であった。

会場は、大きく5つのゾーンで構成されていた。最初は社会科学的に「顔」をとらえるゾーン。似顔絵や平均顔などを見ながら、いかに我々が顔を認識し、そこから(ときとして勝手な)印象を受けているのかを知ることとなった。

続いては、自然科学的に「顔」をとらえるゾーン。筋肉・神経・血管などの細密な構造が織り成す精巧なメカニズムが明らかにされ、研究対象としての奥の深さを感じさせる展示であった。また数々の偉人のライフマスクが、

圧倒的な存在感をもって展示されていた。

3つ目のゾーンでは、顔の装飾に関する歴史や技術が展示されていた。同一形状の人形(メイクアップドール)が、メイクの力でモナリザにも神田うのにも化けることができるという実例が示されていた。これは、CGの観点から考えると、3次元形状よりもモデルに貼るテクスチャが顔印象において本質的であることを示唆しているように感じられた。また特殊メイクの技術にも興味深いものがあった。

4つ目のゾーンでは、自分の顔を「いい顔」にするためのノウハウが示されていた。顔印象が「子供 ⇄ 大人」と「ソフト ⇄ シャープ」の2つの軸を用いた2次元平面上で表現され、お好みの印象を与えるためにはどのような化粧をすれば良いのかが明らかにされていた。ここは女性客で非常に混雑しており、筆者はほとんど見る事ができなかった。

最後のゾーンは、情報工学的な見地から、顔の認識・合成、ヒューマンインタフェイス技術が紹介されていた。体験的に最新技術に触れることができるような工夫がなされており、長い行列ができていた。

会場の出口には売店があり、大顔展の図録が販売されていた。この図録は完成度が非常に高く、歯学・心理学・人類学・情報工学・化粧品など広範に渡る学際分野の入門書として役立つものであると感じた。

国立科学博物館・日本顔学会・読売新聞社が主催する大顔展には、最終的に数十万人の来場が予想されている。通常の学会活動を通じて、これだけ多くの人に研究成果を披露できる機会は、極めて貴重であると言える。東京での開催は、1999年7月31日から始まり、10月17日をもって終了した。10月30日から2000年1月30日までは名古屋市科学館に会場を移し、さらにその後も巡回展を計画中とのことである。詳細は

<http://www.yomiuri.co.jp/kao/index.htm>
を参照されたい。