

講演の後、当日開催されていた同大のインテリジェント・モデリング・ラボラトリ (IML) の一般公開に合流する形で、CABINを初めとするVR関連研究施設の見学会を行った。IML内では自由行動とし、各自に思いのままに見学・体験してもらった。

今回の教室では対象とした年齢層が広いことや、企画・運営した企画委員会にとっても初めての経験でもあり、参加者に十分にVRを理解してもらえるか不安もあったが、参加生徒は非常に楽しそうに学んでいる様子であった。また教室の終了時に参加者に記入してもらったアンケートによると満足度は非常に高く、今後の同様の企画の催しや、再度参加の希望が多く見受けられた。

本教室は本学会の社会貢献としてボランティア精神で行ったほか、開催場所の東京大学関係者には大変お世話になった。この場を借りて関係者各位に感謝の意を表するとともに、今回の参加者の中から次のVR界を担う人材が輩出されることを期待したい。

◆ ICAT2000「第10回人工現実感とトレイグジスタンス国際会議」参加報告

森山朋絵

東京都写真美術館



ICAT 予稿集
ICAT2000
ICAT ホームページ
アドレス
<http://www.ic-at.org>

ICAT2000「第10回人工現実感とトレイグジスタンス国際会議」の台湾側議長である歐陽明教授（台湾国立大学）、日本側企画責任者の佐藤誠教授（東京工業大学）、そして特にインタラクティブアートのセッション・展示責任者、高橋李穂先生（IAMAS）のご尽力で、2000年10月26日（木）から29日（日）のあいだ台北市を訪れ、同会議に出席することができた。本学会に後援をいただいた映像メディア展「3D@バーチャル2000」（11月10日より河口洋一郎氏、岩田洋夫氏によるVR作品【GEMOTION】公開中、於：東京都写真美術館）の展示替えを控え、エモーショナル・テクスチャーのためのハプティック・スクリーンやミラードームなどの手配に追われながらの参加である。学会員の吉田ひさよ氏（日本ビューレット・パカード社）、師井聡子氏（日本電子専門学校）とともに、仕事に追わ

れる全員が徹夜明けで、26日早朝、中正国際空港に向け出発した。

ICAT2000は前日25日（水）からの開催だが、私たちが一行は映像メディア展示の調査も兼ね、バンケットでの河口洋一郎氏（東京大学大学院教授）によるショーイング&トークや、最終日の「インタラクティブ・アート」セッションに絞って参加することにした。電腦都市台北では、台湾アート界屈指のイベント「台北ビエンナーレ2000」が年明けまで開催中である。また、日本電子専門学校で学んだ留学生たちが本国に戻り、コンピュータ・グラフィックス分野で会社設立など成功しているという楽しいニュースもあった。写真美術館ホールで新作映画「式日」を独占公開する庵野秀明監督も、『中華日報』に「庵野秀明導出新世紀動画旋風!!」などと紹介され、バーチャルリアリティやコンピュータ・グラフィックス、アニメーションといった映像分野の隆盛はやはり両国共通である。

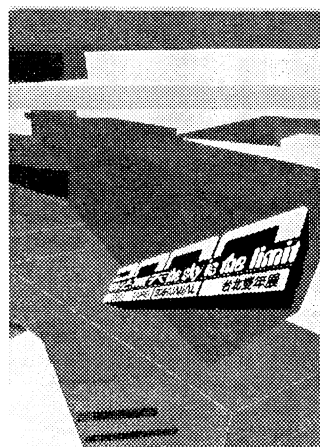


図1 台北ビエンナーレ2000ガイドブック、無法無天 - the sky is the limit

台北市に入り、バンケット会場に赴くと、本会場の台湾国立大学から参加者たちが次々と到着し、晚餐とともに河口洋一郎氏のショーイング&トークが始まった。近年の色彩豊かな作品群に加え、ボストンのMITで公開された「Nebular」など、ますます高精彩かつオーガニックな動きを見せる新作が次々と紹介される。後半は、河口作品にあわせて三輪真弘氏（IAMAS）がMIDI信号を用いたインプロヴィゼーションを行い、観客は、あたかも計算したかのように創出される映像とサウンドとのシンクロにしばし魅了された。



図2 「美術館有鬼 PHANTOM in TFAM」インスタレーションのパンフレット



図3 バンケット会場、河口作品のショーイング&トーク

明けて27日、台北市立美術館のビエンナーレ展を中心に見学する。台北では、この第一美術館の他に、ソムラー&ミニョノーやG. バーサミアンを常設する企業ギャラリーや、アート&テクノロジーを基本理念に据えるという第二美術館が準備中であり、そのエントランスにはすでにアーティスト山口勝弘氏による龍（ドラゴン）をかたどったメディアインスタレーションが設置されている。今回その見学は叶わなかったが、この地における、VRを含む先鋭的な視覚分野への意欲は十分に窺い知れる。ビエンナーレ出品作品は、難解かつコンセプトチュアルな展開とはほど遠く、アジアンテイストに溢れる笑いを讀めたインスタレーション群が元気を振りまいていた。部屋全体を映像空間に仕立て、壁全体をスクリーンに用いるスタイリッシュな映像作品などが大勢を占めている。日本からは花代やキュピキュピらが参加し、春麗（チュン・リー）やウルトラマン、グレンダイザーなどの巨大レンチキュラー（恐らく著作権侵害なので本誌掲載不可）を堂々と展示した強納生・蒙克（Jonathan Monk）の作品などと相まって混沌としたエネルギーを発散していた。

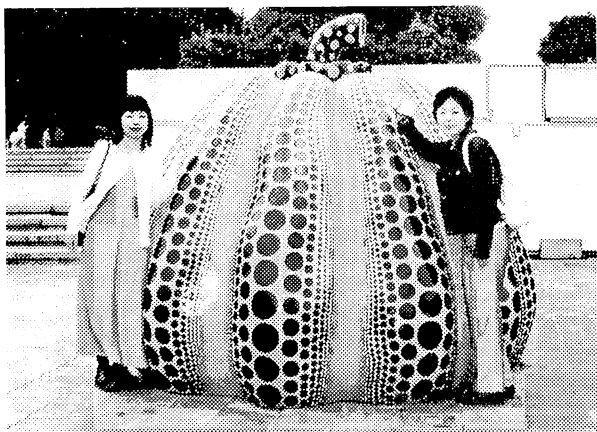


図4 台湾国立大学、ICAT2000会場前で

会議会場である台湾国立大学は、旧帝大の雰囲気を残す静謐なたたずまいである。ビジュアルアートを特集するセッション7では、まず「視覚ディスプレイによるビジュアルセッション」として、片岡勲人（京都大学）、関口敦仁（IAMAS）、下原勝憲（ATR 人間情報通信研究所）、岡田美智男（ATR/MIC 研究所）、片井修（京都大学）の各氏による発表が行われた。身体性による自己形成、手で触れる動作などで得られる自己認識に関するインタラクション・デザインをインスタレーションに導入する試みである。次に、高橋季穂氏（IAMAS）、康淵氏（台湾中原大学）らによる「没入感キャンパスデザインの初歩的研究」では、人間の五感をひとつに表現することを目的に、中原大学に設置されたモーションプラットフォームが紹介された。94年頃にZKM（独）でアート作品として発表されたJ.ショーとT.ヴァリツキーの「FOREST（森）」を彷彿とさせるこのプラットフォームは、カーナビを思わせる位置表示機能を持ち、すぐれた音のアレンジが行われるとともに路面状況を伝えるバイブレーションなどが特徴的である。

続く「聴覚ディスプレイによる音楽のセッション」では、三輪真弘氏（IAMAS）による「モノログ・オペラ」が発表された。祭壇上に灯籠や4人のキーボード奏者やプロジェクションスクリーンなどを配する独創的なステージデザインとともに、オペラの肉声をキャッチして映像がリアルタイムで呼応するという新たなオペラの試みである。また、呉桑氏（国立台湾芸術学院）による「コンピュータ・ミュージックの歩み」では、音の大きさや種類にリアルタイムに対応して幾何形態のアイコンが表示されるシステムが紹介された。ドラムやシンバルの音色に応じて多様に变化する色彩は、さらに改良が続けられている。

最後に「触覚ディスプレイによるパフォーマンスのセッション」では、まず串山久美子氏（早稲田大学）、笹田普司氏（日本電子専門学校）によるメディア・インスタレーション『HIDE and SEEK』が紹介された。97年のVR文化フォーラム（於：東京都写真美術館）で展示された『食卓の穴』にも遡る、表現媒体としてのダイニングテーブルや、ミクストリアリティのためのツールとして、もう一つの仮想世界をかいま見る窓となるディスプレイなど、そこに展開されるヴィジョンはSIGGRAPH 2000のアートギャラリーでも高く評価されている。さらに黄易仁氏（国立台湾体育学院）による「インタラクティブ・ダンスCDとコンピュータアニメーションを用いた研究」では、パフォーマンスする人体の動きをモーションキャプチャーでとらえ、CGキャラクターとのインタラクションを実現

しており、やがては合成の要素に頼らないリモート展開を目指すという発表がなされた。

いずれも意欲的な発表のあとは、かつて日本電子専門学校でCGを学んだ施文祥氏が年若い社長となり、百人ほども社員をかかえて隆盛を見せる現地企業のCGCG社を訪問した。各国からゲームCGやアニメーションの発注を受け、若い社員たちがそれに取り組む姿は非常に活気に溢れていた。『ドンキーコング』や『エクスカリバーTV版』などもここで生まれている。仕事机に『デビルマン』など日本のキャラクターを飾って仕事する若者たちの様子が印象的であった。

今回は、台北での映像メディア表現の隆盛に触れ、ゲームやアニメといったデジタル産業の活況を知り、ICATで独創的なVRの研究成果に触れることができた。また、スネークマーケット探訪や日本文化海賊版天国、激痛足ツボマッサージなど異文化に触れた顛末は、拙著・極私的ミニコミ「イラストレイテッド・バリ・ニュース (VR文化フォーラム特集)」(13p - 44pに掲載)「ニューオリンズ・ニュース (SIGGRAPH特集)」に続き、後日「タイペイ・ニュース (ICAT2000特集)」に紹介の予定である。



台湾国立大学、ICAT2000会場前

◆第8回 IVR 参加報告

野嶋琢也

東京大学

(Newsletter Vol. 5, No. 6より転載)

第8回産業用バーチャルリアリティ展が東京ビックサイトにて2000年の6月14日から16日にかけて開催された。今年も前年とほぼ同数の43件の出展があり、会場は訪れる人の熱気につつまれていた。会期中に会場を訪れる人には若い世代が非常に多く、この分野に対する一般の、特に若い世代の関心の強さを感じられた。また出展する企業の側も、製造業、建設業やサービス業、アミューズメント、医療器機メーカーなど非常に多くの分野にわたっており、社会的にもこの分野が広く関心を持たれていることが伺えた。

ホールで開かれている展示会とは別に、この展示会場と隣接しているセミナー会場では併催イベントとして、製品・技術PRセミナーが3日間にわたって開催された。近年の社会状況を反映してか、CAD/CAMについてのセミナーや、ネットワークへの対応についてのセミナーがやはり目立っていた。

さらに別の会議棟では専門セミナーが開催されていた。展示会初日には「国内・海外におけるVRの最新動向」というタイトルで東京大学の館教授、廣瀬教授、Illinois大学のThomas A. DeFanti教授、Sensible社のThomas H. Massie会長らが基調講演を行った。そして2日目以降は「触覚ディスプレイ」、「実演、各種VR構築ソフトウェア比較～各社の作成事例を一堂にデモンストレーション～」、「没入ディスプレイ設計講座」、「E-ビジネスとVR」というタイトルで講演、実演が行われた。

展示会会場では、全体として出展内容は多岐にわたっていたものの、やはり例年通り視覚提示システムが最も多く出展されていた。視覚提示システムに関する出展も、複数人で共有できるような大型スクリーンを利用したシステムや、HMD、単眼用ディスプレイなど様々なものが出展されていたが、特にSANYOのイメージスプリッタ方式のディスプレイに興味を惹かれたのでここで簡単に紹介する。従来のこの製品はメガネなしで立体視が可能である反面、立体視可能な視点位置が限られ、また立体視する際に眼に負担がかかるという問題が指摘されていた。しかし今回は視聴者の頭部位置をCCDカメラでセンシングし、それに応じて内部のスプリッタを変更することで、先の2点の問題を見事に解決したシステムを展示していた。実際にこの新しいシステムを体験してみると、以前の同社の