

## 【トピックス】



## トピックス

## ◆「メディア・ファッション・2001」開催 (Media Fashion)

曾根美知江

cube-f 代表

「ウェアラブル・ファッション」のキーワードが、最近、「メディア・ファッション」へと改正された。経済産業省の関連団体である「中小企業総合事業団・繊維ファッションセンター」が主催した、「IT革命と繊維ファッション産業調査研究分析WG」において検討されたものである。委員会では、メディア・ファッションの、事業化を含めた新製品誕生の可能性の調査分析を行なったわけだが、当局に、「メディア・ファッションは、近未来型の産業として期待される」旨の報告を行った。

また、石井威望・東京大学名誉教授を顧問に、メディア・ファッションに関する研究会「cube-f」も誕生し、活動を開始している。Cube-fは、研究者、学生、企業人、ファッション関係者などが集う任意の研究グループだが、コンピュータ業界とファッション業界を融合した新製品誕生を視野に入れ、基礎研究や試作、ならびにその普及活動を行っている。

普及活動の一環として、5月18日、青山スパイラルホールにおいて、「メディア・ファッション・2001」と銘うったシンポジウムとファッションショーを開催した。

シンポジウムは、「メディア・ファッションの可能性」と題するもので、コーディネータを廣瀬通孝・東京大学教授、パネラーは、コンピュータや家電企業の企業人、ロボットデザイナー、ファッションジャーナリストなどの諸氏である。メディア・ファッションの意味、普及や事業化の可能性などの考察と同時に、各人、各企業が研究開発した成果を持ち寄り発表を行った。

ファッションショーは、ある企業とcube-fが共同開発を行った「有機EL搭載のメディア・ファッション」を

中心に、東京大学先端科学技術センター学生の研究成果である「思い出記憶装置」、経済産業省の関連団体であるデジタルコンテンツ協会主催の領域型展示委員会で開発した「サイトスキャナ」などを、ショーアップし発表したものである。ショーは、少女バレリーナや研究者、学生などがモデルとして出演するという和気藹々たるものであったが、メディア・ファッションを着たバレリーナと、新しく開発された少女ロボットが戯れる場面が注目を集めた。その情景は、現代的なテクノロジーと人間の自然な姿との融合を表現し、近未来型のライフスタイルを思わせるものである。メディア・ファッションのコンセプトが伝わったであろうことは、350名を超える観客の熱気が物語っていた。

## ◆ CAVE プログラム 「洞窟 (CAVE) を探検しよう ～イリノイ大学 EVL からの七 つの物語 (プログラム)」

石川新一

NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]

会期：2001年6月22日(金)～7月29日(日)  
会場：NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]  
ギャラリーB (CAVE)、ギャラリーC (ImmersaDesk  
[簡易型 VR システム])  
主催：NTT インターコミュニケーション・センター  
[ICC]、Electronic Visualization Laboratory (EVL),  
University of Illinois at Chicago.  
協力：日商エレクトロニクス株式会社

6月22日から7月29日の一ヶ月強の期間、「洞窟 (CAVE) を探検しよう～イリノイ大学 EVL からの7つ



シンポジウム－CAVEの未来 セッション1



シンポジウム－CAVEの未来 セッション2



シンポジウム－CAVEの未来 セッション1



《Virtual Harlem》

ブライアン・カーター、ジェイソン・リー (\*)

の物語（プログラム）」として、CAVE™システムを利用したバーチャルリアリティ技術を用いた、イリノイ大学EVL（Electronic Visualization Laboratory）で制作された7つの作品・研究成果の展示をICCで行なった。

ICCでは1997年4月に開館して以来、ICCコレクションのひとつの、ジェフリー・ショーらによる「CAVEの共同《形》成」を展示し続けてきた。途中研究会としてCAVEシステムを使用したり、CAVEシステムをネットワーク接続して実験的に展示を行なったこともあったが、ICCコレクションの代表作でもある「CAVEの共同《形》成」以外の作品の展示を行うことは初めてであったと言えよう。

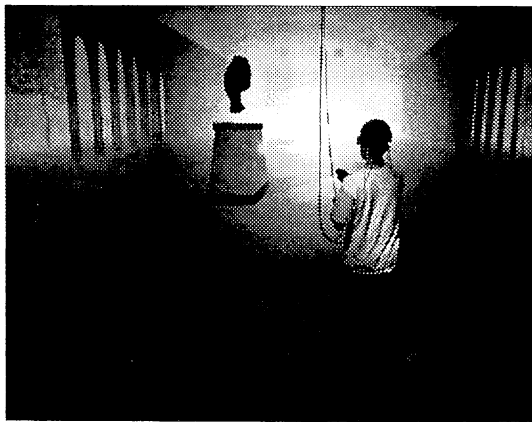
イリノイ大学EVLは、バーチャルリアリティ、インタラクティブ・コンピュータ・グラフィックスを専門とした研究所であり、CAVEシステムを発明したことで有名で、先端科学研究、芸術の両分野でのCAVEシステムの応用に力を注いでいる。

今回の展示では、ICC館内に一面型の簡易CAVEシステム、ImmersaDesk™を設置し、2基のシステムを使用して7つの作品・研究成果を展示した。そしてこれらはそのEVLで制作された、教育や物語、テキスト、描画、過去、身体、ネットワークなど多岐に渡るテーマを

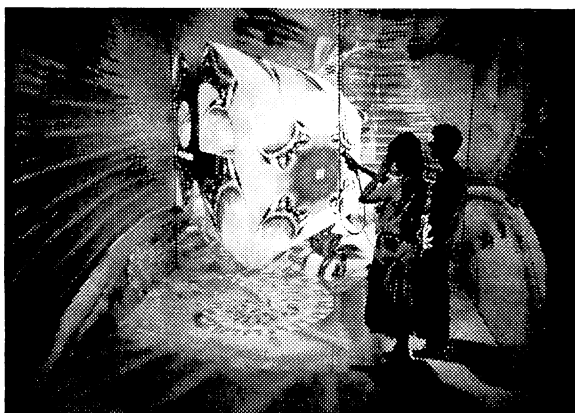
CAVEシステムで体験できるものであった。

今回展示した作品を簡単に紹介しよう。マーガレット・ドリンスキーの《Blue Window Pane II》は、動く彫刻（オブジェ）が神秘的な仮想空間に配置され、彫刻に色々仕掛けが施されている。鑑賞者はその空間を散策し、変化を探求する作品だ。アンドリュー・ジョンソンの《TeleImmersive Learning Environment》は、正確には作品（アプリケーション）の名前ではない。CAVE™のようなVR機器をネットワークで接続し、学習環境を提供しようとするプロジェクトであり、今回の展示は、小学校低学年の初等教育を目的に作られた「N.I.C.E（Narrative-based Immersive Constructionists/ Collaborative Environments）」と呼ばれるものである。仮想空間にガーデンのある島があり、植物の成長や、植物と太陽の光、水との関係、土の中の様子などをCAVE™を利用して自分で見て回ることによって、児童が学習できるようになっている。会期中、この作品は館内のCAVE™とImmersaDesk™でネットワーク接続され、お互いコミュニケーションをとりながら仮想空間を共有して体験できるようになっていた。ジョセフィン・アンステイーの《The Thing Growing》は、鑑賞者が仮想生物の

「Thing」というキャラクターと対話をしながら物語が進行していく作品であり、今回の日本での展示のために制作された、日英の二ヶ国語をしゃべる「Thing」が、鑑賞者の「ダンス」を評価しながら言葉を投げかけてくる。ペトラ・ゲーメンベックの《Uzume》は、両手に取り付けられたポヒマス・センサーでストレンジ・アトラクタ、渦巻き形状や位置をコントロールする作品だ。作家は、《Uzume》とは、日本神話の、穴に身を隠した太陽神アマテラスを舞によって外へと誘い出したウズメを意味するものであると語ってくれた。身体を動かし、身体は渦に包まれ、それにあわせてまた身体を動かす。映像に包まれることのできる CAVE™ ならではの作品であった。ブライアン・カーター、ジェイソン・リーの《Virtual Harlem》は、1920年代のニューヨーク・ハーレム地区の街並み、音楽やスタイルを CAVE™ 内の仮想空間に再現しようとした作品だ。ジョセフ・トレモンティの《Landscapes: La Flours du Mal》は、ボードレールの詩の世界を元に、テキストを、視覚的・音響的空間に変容させてみようとした作品だ。トッド・マーゴリスの



《Landscapes: La Flours du Mal》  
ジョセフ・トレモンティ (\*)

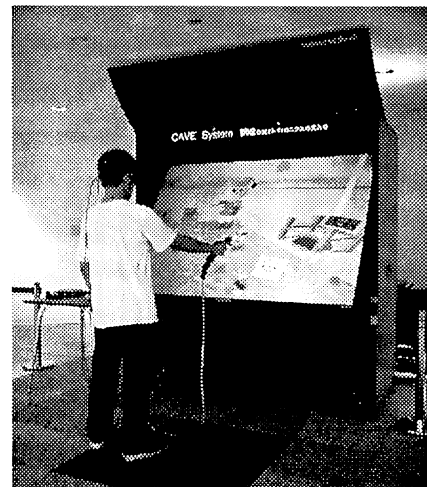


《Blue Window Pane II》  
マーガレット・ドリンスキー (\*)

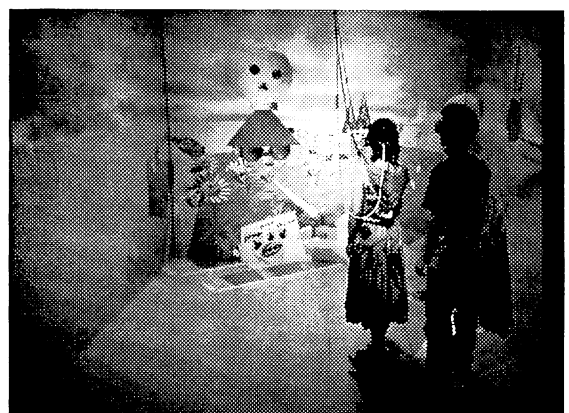
《Infinite Studio》は、作品そのものというよりも、3D空間上への描画ツール、作品を制作するためのツールであると言った方が適切であろう。

6月23日、24日には「CAVEの未来」というタイトルでシンポジウムを開催した。23日のシンポジウムでは、EVLのディレクターである Thomas DeFanti 教授、Daniel Sandin 教授、東京大学の青山友紀教授、廣瀬通孝教授、24日には EVL の Jason Leigh 主任研究員、Dave Pape 研究員、東京大学の佐藤洋一助教授、電気通信大学の中西泰人助手をパネラーにむかえた。(以下敬称略)

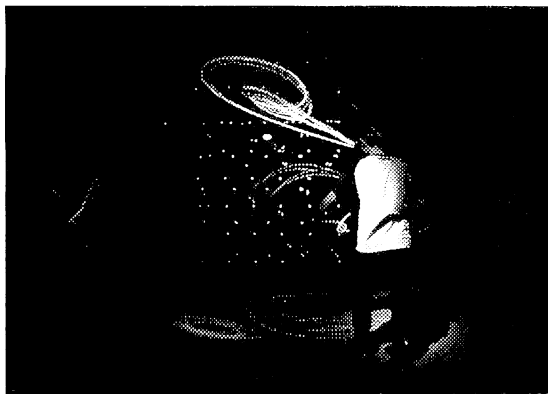
CAVE™ のようなシステムの生まれた背景、日本での研究動向などについて紹介され、イリノイ大学・東京大学・NTTの共同プロジェクトの「N\*Vector」や、現総務省（旧郵政省）の MVL (Multimedia Virtual Laboratory) などについて触れられた。また、ディスカッションの焦点ともなったが、CAVE™ のような VR 機器



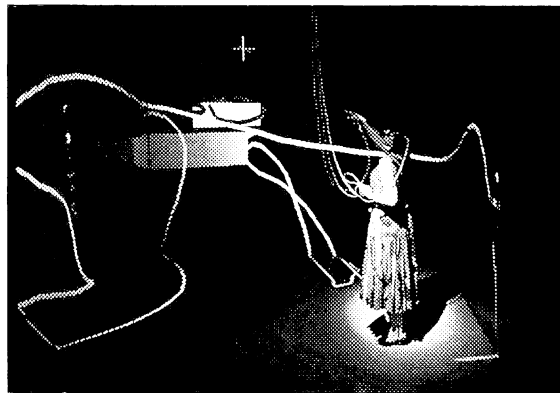
《TeleImmersive Learning Environment》  
アンドリュー・ジョンソン (\*)



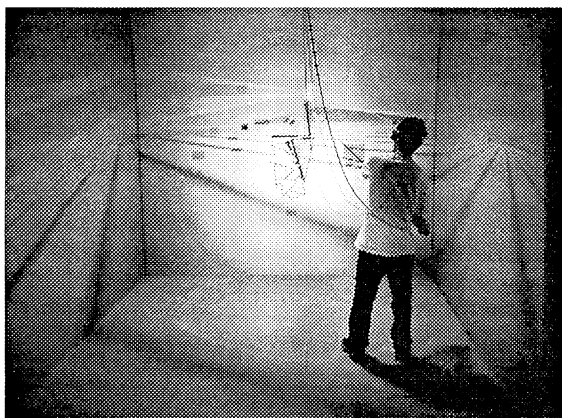
《TeleImmersive Learning Environment》  
アンドリュー・ジョンソン (\*)



《Uzume》  
ベトラ・ゲーメンベック (\*)



《Infinite Studio》  
トッド・マーゴリス (\*)



《The Thing Growing》  
ジョセフィン・アンスティ (\*)



《Uzume》  
ベトラ・ゲーメンベック

を利用した作品と、従来の映像作品を対比させてその違いについても言及がなされた。CAVE システムを利用した作品は、ヘッド・トラッキングやナビゲーションの仕組みによって最終的な出力が決定される結果、作品そのものの見え方も鑑賞者の振る舞いに依存してしまうという。また会場からも、こういった VR 技術について、興味がある人は積極的に鑑賞するが、それでも展示空間やシステムの制約によりすべてを見ることができないという意見も聞かれ、そういった背景の中、鑑賞者が主体となるようなシステムで、アーティストがどこまで伝えたいことを表現できるであろうかといった、インタラクティブ・アートと呼ばれる分野についてのそんな本質的な議論までなされた。他にも、CAVE システムの教育目的への利用についても、科目に分けられた教育ではなく、こういったツールを使うことによって、事象を見せ、色々な観点から物事を教える・学んでいくことができるツールとして有用であるという意見も聞かれた。

展覧会期中にも、よく次のような質問が来場者から繰り返された。「これは、何のために作られたのか?」、「こ

れは、将来的にどのように利用されていくのだろうか?」。シンポジウムでも議論されたが、CAVE システムはまだ未成熟のメディアだ。Thomas DeFanti は CAVE システムを「未来のテレフォン・ボックス」であると述べ、Daniel Sandin は「未来のアター」であると述べた。そして、中西泰人は「未来の部屋」であると感じていることを述べた点に、CAVE システムの発展途上である点が現れており、大変興味深い。

今回の展示で、我々展示側の反省点もあった。これは開館時、展示の計画があった時点からの悩みでもあり、シンポジウムでの会場からの質問でもあったことだが、展覧会という場においては CAVE システムには制約がまだまだ多すぎる。まず同時体験人数が限られていること、正確に言えば本来は一人だけのためのシステムであること。また、体験者以外からは何をしているかもわからないこと。根本的な解決は大変難しいが、同時により多くの人に体験してもらえよう、また CAVE™ の中で何が行なわれているか、より開かれた仕組みを考える必要があることをあらためて痛感した。

今回の展覧会を開催するにあたり、この発展途上の新しいメディアを多くの人に知ってもらうことが、こういったVR装置を展示プラットフォームとして利用している世界で数少ない施設である我々ICCの使命であり、その第一歩を踏み出すことができたことを大変嬉しく思う。

今後も、新しい部類に属するこのメディアにどのような可能性があるか、そしてインターネット、携帯電話などに代表されるその他の新しいメディアとどのように関わり合いを持つか、我々ICCは見守っていきたい。

(\*) の写真撮影：大高隆