

いての解説がなされた。これらの講演からは、VRの技術が芸術方面に応用されつつあると感じられた。あるいは今回のテーマ“Creative Digital Culture”に沿った内容にしてあるのだろう。

バーチャル遺産のセッションでは、どのような目的でモデルを作成するのか、どの程度の精度を必要としているのか、というような議論が質疑などでは盛んに行われた。計測したそのままのモデルでは、ポリゴン数が多すぎて市販ソフトの中で利用できないなど、現状での制限もあるようだ。コンピュータ上で遺産を製作する場合、その目的の設定、制限の中での妥協点を見つけることが重要であり、その点を発表しているとまとまっているようであった。

VR技術では入力デバイスや多面ディスプレイを使った技術が発表されたが、バーチャル遺産への利用を発表しているのは少数であった。ある程度枯れた技術は遺産の表示や制御など、応用面での発表を次回は期待したい。一方、ポスターセッションにも質の高い発表が散見された。

全体を通じた感想としては、今回は日本・韓国・中国などのアジア系の発表者が多く、中でも開催地である韓国が力を入れていると感じられた。また数年前より発表のレベルは上がっているようだ。次回のカナダでの開催は更に面白いVR技術の応用の発表を期待している。

<http://www.vsmm.org/2002/>



写真1 特別セッションの風景



写真2 ポスターセッションの会場風景

◆ VSMM2002 参加報告 鈴木悦久、福島諭

IAMAS

「屋根の無い美術館」と称されている韓国慶州市は多くの世界遺産を有することで有名な町である。この歴史的美術価値の高い場で VSMM2002 は9月25日から三日間開催された。今回開催された VSMM は学会会場に隣接している「アートソングジュ美術館」で作品展示をするということで、より独自性を強めた内容となっていた。メイン会場となったヒルトンホテル慶州では、12のセッションと2つの特別セッション、そしてポスターセッションがあり、その他にもワークショップとチュートリアルが行われた。

私たち IAMAS からは Advanced Media Arts and Science Workshop として、次の4つを30分ずつ発表した。

・「Performances of a Musical Piece Using VR System」

(VR 楽器プロジェクト：高橋、鈴木、福島ほか)

中国の古典楽器「編鐘」をアーカイブした VR システムの応用として、実際に楽器として表現活動することを試みた研究。東工大の「SPIDAR」を用いて IAMAS と共に開発した VR システムを元にして、これに音響生成システムを付け加えることで、この VR システムが楽器としてどこまで表現が可能かという内容を提案した。展示会場では同システムを用いた演奏パフォーマンスも行っていった。

・「Info.Table」(Info.Scape プロジェクト：入江、櫻木ほか)

Info.Scape プロジェクトでは、近未来における情報機器の一つの在り方を考えている。ここでは、同プロジェクトの一つの成果である Info.Table についての発表を行った。

同システムでは、本棚から本を選びテーブルの上で繰るかのようにして、鑑賞者が作品(情報)にアクセスすることができる。コンテンツに相当する本および閲覧するためのテーブルから構成される。ミュージアムでは4つのコンテンツが展示されていたが、その一つに葛飾北斎「富岳三十六景」を紹介した作品があった。

・「福音 (PUKUON) vol.3」(上山朋子)

身の回りの存在している音に対する新しいアプローチとして、空間に存在する音の変化を感じとる作品。vol.3

では、壁に取り付けられた複数のゴム風船の膨らみにより、会場内の音を視覚的に観賞できる。

・「Floating Memories:interactivemusic box」(佐藤知裕)
 オルゴールをモチーフとして行為と時間の関係を表す作品。この作品については、ワークショップでの口頭発表のみであった。

私たちはこれらのコンテンツをメイン会場と隣接している「アートソングミュージアム」で展示することができた。美術館には、私たち IAMAS からのコンテンツをはじめ KAIST, Ewha など韓国のメディアアートを専攻している大学生達の作品など全部で 11 点が展示されていた。

展示スペースは大型のスクリーンにプロジェクションしたり、私たちが展示したシステムのような、等身大のものを設置するには十分な広さを持っていた。この展示を通して、来場者は発表されたコンテンツを実際に体験できるようになっている。展示をしている私たちにとっては、体験者からの様々な意見をリアルに感じることでできる貴重な機会でもあった。またこの展示には企業、アーティスト、韓国の学生など幅広いジャンルの人々が参加していたため、参加者の間でもそれぞれのコンテンツについて具体的な意見を交すことができた。

私たち「VR Pien Chung System」チームにとって海外での発表、展示は今回が初めての経験で、空輸の関係で機材が破損しハードディスクを現地で購入しなければならなかったことなど不安やトラブルもつきなかつたが、それでも無事に終えることができたことは大きな自信にもなった。

また、この学会を通して多くの人からいただいた客観的な意見を参考に、今後研究を進めてゆけそうである。

これからもこのような機会に積極的に参加し、活動していきたいと思う。



「福音 (PUKUON) vol.3」(上山朋子)の展示風景



「Info. Table」の展示風景



「Performances of a Musical Piece Using VR Systems」の展示風景



アートソングミュージアムの IAMAS ブース