

ら「Video games and Entertainment」賞を受賞し、バーチャルキャラクターが司会補助をつとめる表彰式で誉れを得た。なお、日本からは東大館研『Robot Phone』が「Laval Mayenne Technopole Award」、松下電工・柴野氏の『Cyber Dome』が「Industrial Design & Simulation」を受賞した。専門家会議が先端の発表を褒め称える習慣は映画業界では多く見られるが、VR業界であっても気持ちのよいものである。見習いたい。他、日本人の発表は私の『Tangible Playroom』と日本電子・高橋氏による『Floated Through my mind』が展示された。一般公開日にはどの展示も家族連れが大行列をなしていた(主催者発表によると一般来場者は7900名、学会参加は150名、展示会発表57社)。自分の研究テーマと関連した収穫としては、特に現地の子供は、日米の子供たちと比べて非常にシャイで、父親が先に体験し安全を確認してから、子供、そして最後に母親が体験するという流れがあり、いい意味での農村文化が感じられた。

尚、来年は4月26日～5月1日に開催される予定である。
ラバル・バーチャル公式 HP: <http://www.laval-virtual.org/>
IVRC 公式 HP: <http://ivrc.net>

◆ IPT 2004

小木哲朗

筑波大学

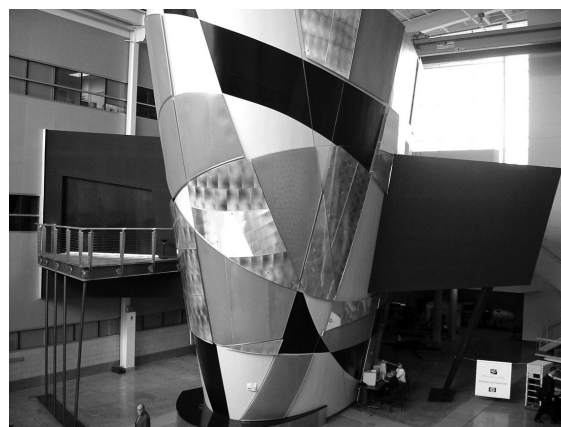
2004年5月13日～14日、アメリカのアイオア州立大学で IPT 2004 (8th International Immersive Projection Technology Workshop) が開催された。IPT Workshop は、VR 技術の中でも特に CAVE を始めとする没入型プロジェクション技術にフォーカスされた国際会議であり、今年で8回目をむかえる。開催場所となったアイオア州立大学は、Des Moines 国際空港から見渡すかぎりトウモロコシ畑が広がる田園風景の中を車で1時間程走った Ames という町にある。アイオアはアメリカの農業生産の中心地域であるが、ここアイオア州立大学は VRAC (Virtual Reality Applications Center) が設立される等、先端技術の研究が盛んな場所でもある。

会議は2日間行われ、研究発表の他に、キーノート、招待講演、パネル、企業プレゼンテーション、デモツアー等の企画が盛り込まれていた。今回のワークショップ全体を通しての話題としては、クラスタを用いた Tile 型ディスプレイ技術が注目されていた。まずキーノー

トでは、ドイツの Fraunhofer IGD の Encarnaçao 氏により、48台の PC とプロジェクタを用いた HeyeWall のシステムが紹介され、パネルでは“Lots of little things make big thing” というタイトルで、IPT におけるクラスタ技術についての議論が行われた。また VR の関連企業による Industry Presentations のセッションでは、SGI, HP, Ascension, UGS によるプレゼンテーションがそれぞれ行われたが、ここでもクラスタ、Tile 型ディスプレイ等の動向に言及されていたのが印象的であった。PC の高性能化に伴い、没入感だけではなくより高解像度の映像が望まれるようになってきたのであろう。

研究論文としては、査読を経た15件の論文が、Systems, Software, User Studies, Application Development Tools, Interactions の5つのセッションに分かれて発表された。筆者の印象に残った発表としては、立体視環境における自然なデュアルレゾリューションの実現方法、Tile 型ディスプレイのキャリブレーション手法、クラスタを用いたイベントベース・アプリケーションの構築ツール、ポータブル型の没入仮想環境システム、マルチカメラによる3Dポリゴンのビデオアバタ生成手法、仮想空間でのリングメニュー型インタフェースの研究等が挙げられる。

またデモツアーでは、アイオア州立大学の VRAC を訪れ幾つかのデモを体験した。IPT Workshop は、毎年 IPT 装置を有する会場で行われることもあり、参加者にとっては最新のデモを体験するのが一つの楽しみでもある。VRAC では設立時に C2 という没入型ディスプレイが開発されたが、現在では既に C4, C6 等の次の世代のシステムに取って代わられている。C6 はワイヤレストラッカを用いた6面スクリーンの CAVE 型ディスプレイ



アイオア州立大学 VRAC の C6
(この中に6面のCAVEが設置されている)

で写真に示したような未来的な空間の中に設置されている。またC4は側面スクリーンの角度が可動する4面構成のシステムである。コンテンツとしては、VR Jugglerのapplication switcher等の機能やアイオアで発生するトルネードのシミュレーション等のデモが行われた。

なお、会議全体の雰囲気としては、IPT技術という一つの特化したテーマに関する会議のためか(他に遊びに行く場所が無いせいもあったが)、会議を抜け出す人も少なく、最後まで熱のこもった議論が繰り広げられた。また土地柄のせいも、休憩時にはロビーにポップコーンのサービスが現れ、コーヒープレークならぬポップコーンプレークになるというユニークな会議であった。

会議の参加者は全部で100名程度であったが、出身地はアメリカ、カナダ、ドイツ、イギリス、フランス、スペイン、オーストリア、イスラエル等、多岐に渡っており、IPTがもはや特殊な技術ではなく、VRにおける基盤的な技術になっていると感じさせられた。来年のIPT WorkshopはEGVEと共催でデンマークのArlborgで開催される予定である。

なお、本会議に関する情報は下記で得ることができる。
<http://www.vrac.iastate.edu/ipt2004/>

◆ DiVA 展 2004

チェン・ドミニク

東京大学

5月20日と21日に東京工業大学(大岡山キャンパス)にて2004年度DiVA展が開催された。学生・プロを問わず公募されたメディア・アートの入選・入賞作品の展示、プレゼンテーションと講評会、映像処理系企業のデモ・ブース、そしてNICOGRAPH春季大会といった構成で、二日間という短期間ながらも充実した内容だった。この項では中でも入選・入賞作品の個別の作家によるプレゼンテーションの後に行われた審査委員の坂根巖夫氏(IAMAS名誉会長)、森山朋絵氏(東京都写真美術館学芸員)、桂英史氏(東京藝術大学助教授)らによる講評会における数々の重要な指摘を取り上げてみたい。

最初に坂根氏が提起したことは、入賞作品全般におけるアート性の欠如であったことを強調しておいても良いだろう。山口勝弘らによる実験工房など、1960年代からテクノロジーを意識した日本の前衛芸術シーンの活動を共時的に目撃してきた坂根にとってテクノロ

ジーとはあくまでも表現のためのツールであり、その関係が逆転してテクノロジーが表現に先行する傾向にある現況に懸念の意を表していた。しかし無論それは建設的な警鐘であって、新たな表現技術の創出そのものを彼は歓迎している。森山氏はむしろ、思念的なしがらみに縛られない発想が工学的アイデアと表現的インスピレーションを接近する、というように多少技術に偏重しがちな傾向を積極的に評価していた。桂氏は大賞作品を指して「鏡」という図象学・哲学的にも「重い」モチーフを用いながらも軽々と作品にへと昇華させていることに、両義的でありながらも価値を見出していたようだ。森山氏はまた、優秀作品の畜光フィルムとプロジェクタを活用した作品が今年度のアルス・エレクトロニカの選考において高い評価を受けたことを指し、同じ作品が違う文化地域においては異なる受容のされ方を孕んでいることも指摘した。

また坂根氏、桂氏は共に入選作品にネットワークを有効に活用したものが依然少ないことを挙げ、まだネットワーク美学の領域にも大きな可能性が残っていることを示唆していた。例えば入選作品のサウンド・インスタレーションもネットワーク技術を使用しながらもサイト・スペシフィックな性格によって真価を発揮していないことが挙げられた。

以上のように、全体的に新たな技術を活用した作品の数々は美学的な側面以上に「自分たちが生きている実世界との関連性」(桂氏)にもっと重点を置いて、よりアートの表現が志向されることを期待されて講評会が終わった形となったが、今後の工学的視座から見たメディア・アート制作が今までになく大きなポテンシャルを孕んでいることが再認識されたイベントだったと言える。



講演会場(チェン・ドミニク撮影)