

SIGGRAPH2003 Emerging Technologies 参加報告

ATR メディア情報科学研究所 吉田俊介

著者はSIGGRAPH2003の Emerging Technologies に出展者として参加した。本セッションは最先端のデジタル関連技術を直に来場者に体験してもらうことを目的としたものであり、実際に研究成果をアメリカ・サンディエゴの会場へ持ち込み、触れてもらいながらディスカッションを行う。本文ではインタラクティブ発表ならではの面白さから、展示の苦勞なども含めて報告したい。

著者らが今回提案したものは“Sumi-Nagashi”と題した触れることが可能な流れるデジタル絵画の体験である。筆を通じ得られるキャンバスと絵の具の触感のような従来の絵画にて当たり前に使われる情報は、主に視覚と聴覚に頼る現在のデジタル機器では表現が難しく、デジタルアーティストらはこれらを自らの想像力で補うしかなかった。本展示は新しい Haptic 技術としてリニア誘導モータの原理を応用した力覚を含む物理的な情報を利用者に提示可能な環境を構築し、それをデジタルアートに応用したものである。一見したところ単なる液晶タブレットによるデジタルペイントソフトと同様に見えることから、体験前に何が新しいのかとしばしば聞かれることもあったが、実際に触れ、デジタルな絵の具とキャンバスの触感を体験してもらうことにより驚きと共にすぐ理解してもらうことが可能であった。このような発表形式は本展示のような Haptic 関連技術だけではなく、従来のスタイルでは伝えることが難しい研究にとっては相応しい方法だと言える。また、SIGGRAPH という最新デジタル関連技術の祭典といった性質上来場者も多岐に渡り、Haptic 関連の研究者だけではなく、斬新な表現手法を求めるアーティストから好奇心旺盛なアマチュアまで幅広く宣伝することが可能であった。

以上のように展示自体は成功裏に終了したものの、そこに至る過程は容易くなかったのも事実である。

まずは、日本からの展示ということで金銭面も含め国際輸送に要する力がかなり必要であった点が挙げられる。事前の輸送に関する情報収集から事務局との交渉など綿密なやり取りを要した。また輸送時の衝撃によると思われるハードウェアのトラブルも幾つか起きた。これには応急処置用に携帯した機材が役に立った。

展示発表においては会場の状況を事前に把握することが難しいことがひとつの問題になる。電源等のあらかじめ予想される事態についてはよいのだが、今回の

場合は会場のライティングが問題となった。本展示では赤外線光を追跡する装置を用いているのだが、研究室の蛍光灯下では十分に対処していたはずのセンサ系が、会場の照明に用いられていた白熱灯やハロゲン灯の影響を強く受け動作不能な状態に陥った。試行錯誤を繰り返しつつカーテンや天井を急遽設置してもらうことにより展示開始まで残りわずか1時間というところでなんとか解決にこぎつけた。なお、会議期間中には運営をサポートするための赤いジャケットをつけた Student Volunteer の方々が多数配置されており、設営時にも会場スタッフとの交渉を手伝って頂いた。中には来場した日本人向けの簡単な通訳ができる方もおられ、このあたりは多数の来場者が訪れる本会の特色でもあり、他の国際会議との大きな違いである。

展示は5日間に渡り、朝9時から夕方6時までと長丁場で大量の来場者を相手にすることになる。来場者数は Paper や他の発表が2日目より始まることもあってか初日が最も多く、その後は徐々に減ってきた。人込みが若干減った頃、代わりにメディア等の取材も多く訪れるようになってきた。また展示を体験して頂くと最終的に絵が仕上がるのだが、それを壁に貼ったりバッジとして配布したりといった趣向を凝らしていたためか、3日目頃からは友人らと再度訪れる方々も多く見られた。これも本会の祭典的な性質上、単に研究成果の技術をアピールするだけではなく、来場者の好奇心をくすぐるような工夫が重要だと感じた。

以上、出展に関する体験談を簡単にまとめた。本年の Emerging Technologies より出展者には30分のプレゼンテーション (Paper の発表時間よりも長い) の機会も与えられたため、例年よりも準備に要する負担は増えた模様である。また著者に関して言えば、残念ながら SIGGRAPH の論文発表とくれば、他の展示も見ることがほとんどできない状態であった。来年度出展を目指す方のために、本報告が人的リソースをうまく配分し会議自体を楽しむことに役立てば幸いである。



図1 会場入り口のモニュメント



図2 展示中の風景