

武蔵野美術大学

造形学部空間演出デザイン学科

小石教授ゼミ

理工系の大学においては、インターネットを利用した研究やインターネット環境の導入はすすんでいる。今回は、美術大学においてインターネットを利用して、空間演出デザインの研究をすすめている武蔵野美術大学の小石教授のゼミを訪ねて、美術とインターネットの接点についてお話をうかがった。



URL <http://www.musabi.ac.jp/>

武蔵野美術大学
プロフィール

所在地
東京都小平市小川町1-736

沿革
武蔵野美術大学は、その前身である帝国美術学校（1929年創立）が1948年に武蔵野美術学校と改称され、現在に至っている。創造的な作家を生み出すとともに、豊かな美的教養をそなえた社会人を育成する任をも負うというのがその教育理念となっている。

学生数
4255人

ネットワーク環境
バックボーンは、本部からWIDEに128Kbpsで接続されている。吉祥寺キャンパスには64Kbps、各学部はFDDIを利用したネットワーク網が引かれている。これによって各学部、研究室のパソコンが接続されている。

武蔵野美術大学のインターネットへの取り組みはいつごろから始まったのですか？

まず、学内のネットワークが立ち上がる前の1994年くらいからネットワークというものに興味を持ちました。しかし、学内の環境が整備されるのを待ってられないので、大学の図書館と鹿島建設と協力して学内LANや画像データベースを作ろうという話から研究が始まりました。鹿島建設には、卒業生の大抜君という人物がいて技術的な協力をしてもらえたのです。そして、一年半くらい前からインターネットが、われわれの手の届く範囲のものになり、研究の対象がインターネットにシフトしていったわけです。

小石先生がインターネットを研究に取り入れようとお考えになったきっかけは何ですか？

そのような状態の中、舞台美術などを中心とした空間演出デザインにおいてインターネットが果たせる役割というもの考えたとき、「情報の共有」というキーワードが非常に重要ななると考えたのです。舞台美術などの場合は、イメージを伝えるのにどうしても紙や文字だけでは済まない領域です。もうすこし、イメージや情報を共有できるメディアというものを探していたのです。そこで、画像も通信で送れるインターネットの登場に期待したわけです。そういった、紙による文字と絵の情報を超えて、相手にイメージを伝えるというテーマにおいて、QuickTimeVRという技術に



小石新八教授（右）と、技術協力をしている鹿島建設の大抜久敏さん（左）



空間演出デザイン学科のホームページ。研究成果などを発表している。
www.musabi.ac.jp/

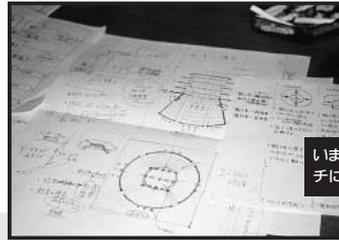
研究室ごとの仕切りがなく、広い空間を確保した空間演出デザイン学科の研究スペース。





小石教授ゼミのみなさん

研究室には2台のマッキントッシュがあり、ホームページなどを作成している



いままでは、このような紙でのスケッチによってイメージを共有していた

出会ったのです。この技術を使えば、空間を伝えられるのではないかと感じて、この技術を使って舞台演出のイメージを、相手に伝える研究からスタートしています。これはインターネットを利用したものではないのですが、まず多くのイメージを伝えるという観点からの研究です。



QuickTimeVRを使ってイメージを伝えるという研究はどのようなものなのですか？

先日、青山円形劇場で演劇の公演があったのですが、そこで演出家と役者の間で舞台イメージを伝えるツールとしてQuickTime VRを使用し、舞台美術のイメージのやり取りをするという実験を試みました。今までなら、舞台のイメージはドローイングやスケッチで伝えるというのが、空間をぐるりと見渡せるこの技術を使うことでイメージのやり取りがスムーズになった、つまり共有しやすくなったと感じられました。

ただ、今回はインターネットは利用しておらず、まだ完成品のイメージを伝えるコミュニケーションというレベルで止まっています。その後の研究発表会で、イメージを伝えるだけでなく、みんながそのイメージを変化させられるものがないかという声があがりました。インタラクティブなものが欲しいということですね。



今後はこの研究をインターネットを使ってものに発展させていけるのですか？

研究発表会の結果などから、これをインタラクティブなものにすべく研究中です。そのためには、インターネット上にデータを置

いて、みんなが見て加工できるようにしたいと思っています。現在、鹿島建設と共同でVRMLを使った新しい空間デザインの研究をしています。これによって、舞台上置かれた大道具の配置などをある程度自由に動かせるようになるかもしれません。ブラウザを通じて、離れた複数の人が作品を共有し、こうしようああしようと言って作り上げられる。つまりコミュニケーションからコラボレーションという形になるわけです。

劇場は、演ずる側と見る側というように機能分担で成り立っています。そういった中にVRMLという時間的な要素、イメージが変化するプロセスの要素を共有できることで、イメージをさらに流動させて発展させることができると考えています。



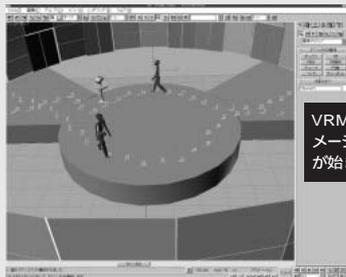
今後、インターネットが空間演出デザインに与える影響はどんなものになると考えますか？

舞台美術の場合、あくまで舞台の上で上演されるというのが到達目標なわけです。ですから、モニターの中で完成品を作るという

ことは二のつぎ三のつぎでいいわけです。そのような表現にインターネットが果たす役割は、結果に対しての過程を共有できるということだと思います。各個人のイメージは主観の入った個々のイメージです。これが各個人のイメージを共有することでパブリックな、つまり客観的なものになっていく。そういった過程が、とくに空間演出デザインには必要だと思われま

す。たとえばQuickTimeVRという完成されたイメージの結果を伝えるツールが、VRMLのような過程を共有できるコラボレーションのためのツールになっていくことで、舞台美術の作り方が変わるかもしれません。

たとえば、VRMLを使って舞台のイメージを作り共有する。そして、そこに配置されるオブジェクトを、ブラウザを通じてたくさんの人が見て、その配置を変えたりすることで新しい演出が生まれる。そのように、過程をたくさんの離れた人たちが共有でき、しかも技術によってそのイメージをわかりやすく伝えることができるようになっていでしょう。いろんな人がデザインに関わる、つまり過程を共有するということがデザインの作り方が変わってくるでしょうね。



VRMLを使って舞台演出のイメージを共有しようという研究が始まっている。



CYBER LABの画面。ここで研究成果などを発表している。



[インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ] ご利用上の注意

このPDFファイルは、株式会社インプレスR&D(株式会社インプレスから分割)が1994年～2006年まで発行した月刊誌『インターネットマガジン』の誌面をPDF化し、「インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ」として以下のウェブサイト「All-in-One INTERNET magazine 2.0」で公開しているものです。

<http://i.impressRD.jp/bn>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、URL、団体・企業名、商品名、価格、プレゼント募集、アンケートなど)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真の撮影者、イラストの作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は収録されていない場合があります。
- このファイルやその内容を改変したり、商用を目的として再利用することはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用する際は、出典として媒体名および月号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレス R&D)、コピーライトなどの情報をご明記ください。
- オリジナルの雑誌の発行時点では、株式会社インプレス R&D(当時は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接のおよび間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

このファイルに関するお問い合わせ先

株式会社インプレスR&D

All-in-One INTERNET magazine 編集部

im-info@impress.co.jp