

Quantum Space Simulator

Quantum Space Simulator

- IVRC 2015 参加作品 -

Key Words: Parallel World, Perception, Interactive Art

1. はじめに

我々は、平行世界を見る能力を持たない体験者に対して、世界の本来の姿を提示する。もちろん、実際にそのような装置を制作することは不可能である。しかし、本企画によって構築される平行世界の象徴的な視覚表現によって、人々が、我々を取り巻く可能性世界に思いを馳せ、世界を見る目に変化することを期待する。

これはゲームではない。体験者に操作方法を教えて、特定の目的に向かって何をすべきかを指示するものではない。体験者は、自分に何ができて、何を行うか、自分で理解し、決定する必要がある。

類似の企画に「Christopher's Room」がある。体験者の知覚を拡大するという点で共通するが、我々の企画は、その位置づけをパラレルワールド理論におき、体験者の世界観に影響を与えようとする点で独自である。

2. アプリケーション概要

本シミュレーションは、4つの壁に囲まれた小さな部屋に体験者が入室することから開始される。部屋の中には、楽器がひとつおかれている。

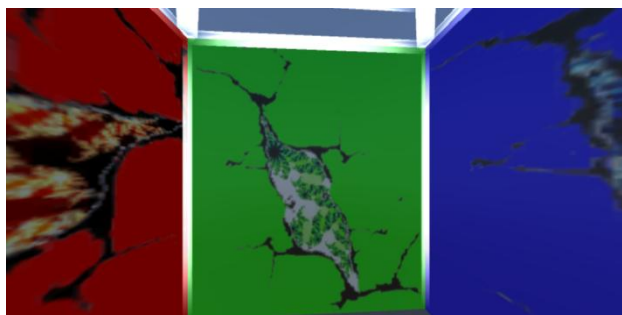


図1. 次元の侵食

その後、天井を含む部屋の各面にヒビが入り、他の次元が現在の次元に混じってくる（図1）。それぞれの次元は、固有の色によって代表される。

それぞれの次元には、3つのシンボルが存在する。1つめは「人」である。「人」は、次元ごとに少しずつ異なっており、それぞれ別の方向に向かって歩いていく。2つ目のシンボルは、「動物」である。基本的には、各次元は「少しだけ異なっている」ことから、黒猫と白猫のように少しだけ異なった動物を想定する（図2）。最後のシンボルは、「楽器」である。それぞれの次元が開かれる壁・天井に、それぞれ別の楽器が割り当てられる。

体験者には、壁を「破壊」「修復」させるツールが与えられる。このデバイスについて、現在、我々は2つのアイデアを持っている。

1つめは、二つの銃である。銃にはマーカ―が設置され、頭位置検出用ウェブカメラで、その位置と向きが同時に決定される。銃のボタンを押すと起動し、それが破壊的な銃であれば「破壊」、またそれが修復的な銃であれば「修復」になる。

体験者の操作をもう少し直感的にするために、手で触ることが考えられる。このため、手袋を作成することを検討している。

3. システム概要

このシステムの開発には、Unity5を使用する。また、複雑なモデリングには Blender を使用する。Unity 側では、単純なモデル、マテリアル、アニメーション、タイミング管理、アプリケーションアルゴリズムを実装する。プログラムは C# か JavaScript で作成する。

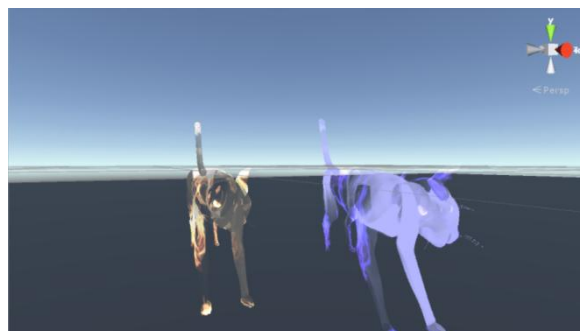


図2. よく似ているがちょっとだけ違った世界

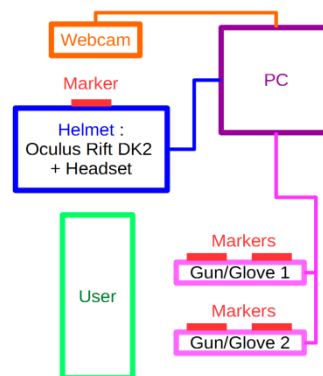


図3. システム概要

参考文献

- [1]. “La chambre de Kristoffer “,
<http://www.exvotoalalune.com/creations/chambre-de-kristof-fer/>, (2015, Laval Virtual)