

# Interactive Theater

## "Romeo & Juliet in Hades"

1998-1999

協力：中津 良平・ATR知能映像通信研究所

サイバースペース映画の中で人間が自分の分身を使って演じることにより、その動作、会話、感情により、物語りが対話的に生成されるインタラクティブシアター研究

[英語スライドプレゼンテーション](#)

### 受賞

第13回電気通信普及財団賞（テレコムシステム技術賞）受賞

「インタラクティブ映画システムのコンセプトと構成例」

電子情報通信学会論文誌D-II Vol.J81-D-II, No.5, pp.944-953 (1998)

### 招待出品

1999 Feb. 国際ベルリン映画祭ニューメディア部門 "Transmediale '99" (独ベルリンPodewil)

### 画像

[インタラクションの様子](#) GIF画像8点

[名場面](#)

### ムービー

[QuickTime Movie \(22sec. 1MB\)](#)

### 技術詳細

[日本語論文](#)

[英語論文](#)

[HOME](#)

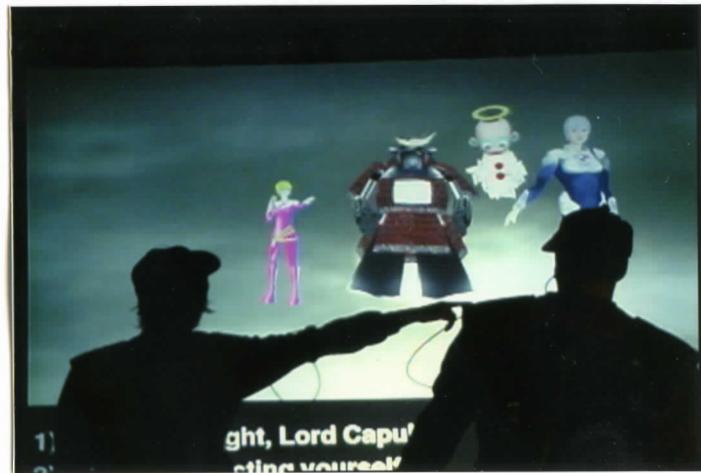
NAOKO TOSA [tosa@mic.atr.co.jp](mailto:tosa@mic.atr.co.jp)

# Interactions



[HOME](#)

NAOKO TOSA [tosa@mic.atr.co.jp](mailto:tosa@mic.atr.co.jp)





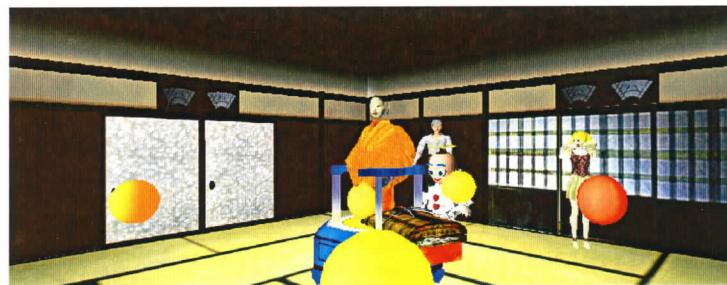


図 8.14 「ロミオ」と「ジュリエット」が古道具屋で魂を探している様子



図 8.15 「ジュリエット」が現世の父と再会して話している様子



図 8.16 「ロミオ」と恋敵「パリス」との決闘の場面をジュリエットが止める様子



図 8.17 「パリス」の仇を打つためジェスチャー認識のサイバーガンで戦う「ロミオ」



図 8.18 「パリス」の剣の近さを、接触インタラクションで感知する「ロミオ」

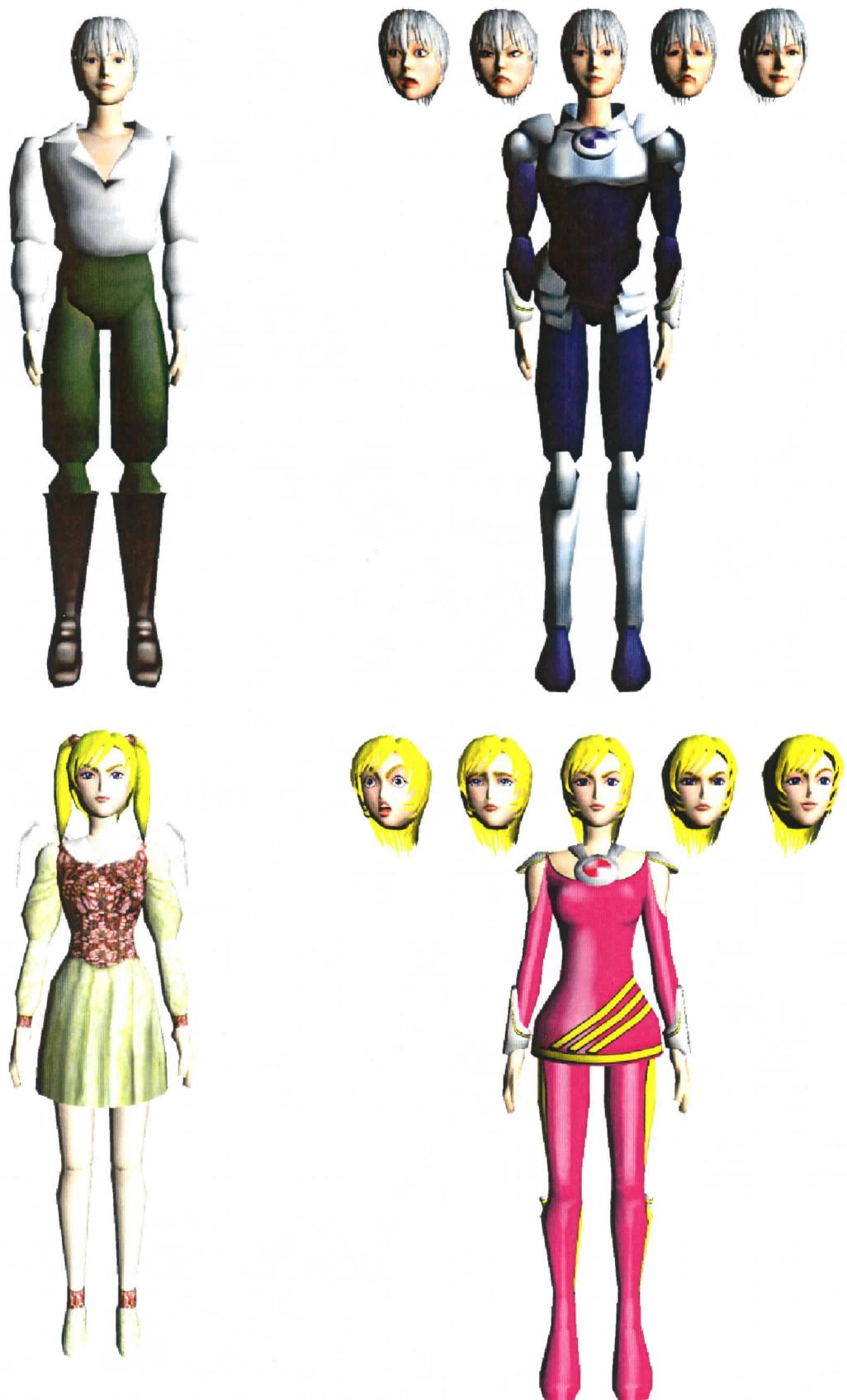


図8.11 「ロミオ」と「ジュリエット」のアバターと顔表情  
通常は、内側の衣装を着ているが、異次元の世界に行った場合は、SF系の衣装になる。