

【小特集 VR文化フォーラム2004 in 上海】

VR文化フォーラム2004 in 上海

参加報告



◆文化フォーラム担当理事報告

仁科エミ

メディア教育開発センター

日本バーチャルリアリティ学会では、文化や環境、アート、人間の側からVRを考える試みとして、「VR文化フォーラム」を毎年1回、開催している。東京、屋久島、バリ島、長崎、台湾、神戸を経て、第8回フォーラムは2004年7月17日に上海で催された。

今回は、文化フォーラムとしては初めての海外の学会・団体との本格的な共催となった。これは、河口洋一郎理事と親交のある金鐘棋(Kim Chong-ki)韓国東西大学教授の絶大なご協力による。金教授は、韓国初のCG協会会長として同国のデジタルメディアデザイン普及に尽力され、上海工程技術大学マルチメディア学院長としても活躍されている。そのお力によって、2004上海EXPO組織委員会、上海市科学技術協会の強力なご支援をいただくとともに、亜州芸術科学学会との共催が実現した。亜州芸術科学学会は、2003年に創立された韓国・中国・日本にまたがるデジタルコンテンツ関連の国際学会で、

韓国を中心に活発な活動を展開している。フォーラムの運営には上海工程技術大学が大学をあげてご協力くださり、多くの大学スタッフと学生ボランティアの方々が活躍してくださった。同大学は、工科、経済科、芸術などの学部を擁する総合大学で、とくにデジタルメディア関連の教育研究に力を入れており、このフォーラムへ深いご理解と関心を寄せてくださったものである。

当日は、日本からの参加者約50名に加えて、韓国から約80名、中国から300名に及ぶ参加者をえて、会場の上海科学会堂は満員の盛況となった。逐次通訳中心とはいえ、英語ではなく日本語・韓国語・中国語によるコミュニケーションは、「アジア・カルチャー・フォーラム『亜州の芸術と科学』』というタイトルにふさわしかった。フォーラムの内容は、作品創作から哲学、文明批判にわたる広範で刺激的なもので、亜州をめぐる国際的な大きな潮流の中であらためてVRを考えるよい機会になったと思う。詳細は以後の報告をご覧いただきたい。

フォーラム翌日には、上海工程技術大学や、中国の伝統的建築などの視察が行われた。上海は1992年から10年以上連続してGDPが2桁成長を記録し、今もその目覚ましい勢いは続いている。2010年の上海EXPO開催に向けて、ユニバーサルスタジオの開業や世界一の高層ビ

ル建設など、国家規模の大プロジェクトが次々と具体化しているという。その状況は、東京オリンピックや大阪万博を経て高度成長へと突進していったかつての日本の歩みを髣髴とさせる。中国経済発展の先頭を疾駆する上海と、変貌以前の伝統的な上海の姿とをともに体験できたのは得がたい機会だったと思う。

最後に、フォーラムの実現にご協力を賜りましたみなさまに、この場をお借りして心から御礼申し上げます。

◆特別講演 劇場 CG アニメーションの魅力 - 映画 APPLESEED より -

橋本康弘

東京大学

アジア・カルチャー・フォーラム『亜洲の藝術と科学』、最初の講演はフル3DCGアニメーション映画『APPLESEED』の予告編上演で始まった。赤地に白抜きで“亜洲藝術科学学会”の横断幕が下がるステージには、荒牧伸志監督と植木英則氏(Digital Frontier社長)が並び、ステージ正面にはプレゼンテーション用のスクリーンが配される。照明が落とされ会場が静まると、PCに接続されたプロジェクターからは『APPLESEED』の予告編映像が映し出された。フォーラムに居合わせた300名を超える中国・韓国の参加者たちの目当てはこの上映会にあったのではないかと思わせる盛況ぶりで、上映終了後には大きな拍手が湧き起こった。劇場ほどの映像・音響のクオリティは到底期待できなかったものの、このアニメーション映画の持つポテンシャルは十分に伝わっていたようだ。『APPLESEED』の上映は現在日本国内だけであり、まだDVD化もされていないため、国外のファンにとっては貴重な体験だったのではないだろうか。

特別講演の司会には河口洋一郎氏が立ち、中国・韓国の通訳を交えてセッションは進められた。セッションは一時間強にわたって行われたが、二重に通訳が入るため、実質的なやりとりは30分程度であっただろうか。質疑の内容は概ね以下の通りである。

Q：ハリウッドでは製作不可能との賛辞もあります。原作は漫画ですが、アニメーションにするに際しての苦労をお聞かせください。

A：アニメーションとCGの融合は10年前からトライシ



右から植木氏、荒牧監督と司会の河口氏。女性二人は中国、韓国語の通訳。両氏の漢字の間違いはご愛嬌。

てきました。今回完成に漕ぎ付けたことは率直にうれしく思います。原作はデザインも描写もとてもリアルで緻密です。これを是非とも再現したかった。このようなフルCGの長編アニメーションを作る試みは過去日本にはありませんでした。技術的にも全てが新しく、手探り、試行錯誤の繰り返しでした。

Q：ディズニーとは随分違う世界観ですね。このような作品は今後世界の標準になっていくと思われませんかでしょうか。

A：我々はこのような文化の中で育ってきました。DNAがそうになっているのでしょうか(笑)。内外で対抗という意識はありませんが、多くの人に楽しんでもらえるスタンダードを作っていきたいと考えています。

Q：3Dアニメーションであるにもかかわらず、浮世絵的、二次元的な雰囲気を持っていますね。

A：フル3DCGで通常の2Dアニメーションのようなものを作りたいという気持ちがあります。三次元的にリアルにする方向ではなく、手描き風、絵としての完成度を目指した点が漫画的印象を与えるのだと思います。そこにモーションキャプチャーやフェイスキャプチャーを活用することで、これまでに見たこともない映像を作ることが狙いでした。

Q：パート2制作も決まっているということですが、意気込みをお聞かせください。

A：技術的にもやり残したことは多くあります。全てをクリアするためにスタッフ一同、気合が入っています(笑)。

セッション途中にはメイキング映像も流され、実際のアクションがVR技術を経て映像化されるまでの工程が両氏の解説と共に示された。会場からの質問には、知能化する機械と人間の関係、哲学的問題を大衆娯楽レベル