

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？

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(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した。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

で扱うことに対する懸念なども示されたが、技術が進歩しようともそれを扱うのは人間であり、『APPLESEED』で使われたVR技術の裏には多くの人の手が入っているという点、さらに機械と人間の関係において技術が普及しリアリティが増している現代、『APPLESEED』のテーマ設定は自然である点、監督より説明がなされた。

最後は司会の河口氏が「是非とも映画館の大スクリーンで楽しんで頂きたい。」と締め括り、大きな拍手と映像への溜息の中で特別講演は終了した。

## ◆記念セッション1 - 亜洲のデザイン哲学と科学 -

魏燕

長崎総合科学大学

「VR文化フォーラム in 上海」記念セッション1は「亜洲のデザイン哲学と科学」についてであったが、話はこちらにとどまらず、「西洋に対抗するもしくは共存する東洋の団結の必要性」という広い視野からの展望も加えた内容であった。講演者は、網本義弘先生(九州産業大学教授)、洪可異(東西大学校海外招聘教授)、および顧錚(復旦大学新聞学院教授)の三名の先生方であった。

まず、最初に日中韓で起草した「アジアデザイン宣言」の代表者で、「アジアデザイン研究センター」の初代会長の網本先生から、温故創新のアジアデザインについて話された。先生は、アジアデザインにこれまで尽力されてこられたが、古い諺「温故知新」と江沢民の「創新」から、「温故創新」という新しい造語を作られ、今後のアジアデザインの原理としての言葉になるのではないかと提案された。非常に印象に深く残った言葉であった。話を聞いて、我々は、アジアの悠久の歴史や豊富な文化遺産を踏まえて、新しいものを知るだけではなく、新しいものを作っていくべきだと実感した。例えば、ディズニーランドに替わってアジア型文化遺産デザインの「悟空ランド」などを作れば、ネズミ(ミッキーマウス)よりサル(悟空)のほうがもっと儲けるであろうと鋭い指摘をされた。また、厳しいアジアの自然に対して打ち勝つためのマクロデザインの発想が必要で、具体例として、黄砂逆利用型住空間計画などが挙げられた。話の最後に、日本の天才デザイナー川崎和男さんが設計したユニークで美しい人工心臓のデザインも紹介された。

続いて、洪先生の講演は「アジアの芸術と科学」につ



セッション1

いて、古代から現代までを俯瞰しながら、特に西洋と対比させて話された。アジア芸術科学学会の主旨は科学と芸術の融和である。芸術の論点は文化と歴史の観点から理解できると述べられた。アジア人は多様である反面、アジアとしてまとまろうという意志が希薄である。一方、西洋は早くから世界覇権を求める余り、世界システムと世界支配戦略システムを身に付け、デザインでも「Globalization」という統一化の発想が見出される。しかしながら、我々アジア人はアジアの多様性を活かしつつも、例えばアメリカ的なテロの解決方法に同調すべきではなく、アメリカ流の自由、民主、開放という考えをそのまま持ち込むべきではない。芸術と科学の融合のような柔軟な考えをもって、アジアとしてイニシアティブの取れる独自の決断が必要であると述べられた。

最後に顧先生は、一人のアジア人として、どんな貢献をすればいいのかについて語られた。技術の進歩と現代化の追求という実用的な西洋文明に対し、アジア文明には愛と美に基づく精神的なものが根底に流れていることを説かれ、それによるアジア地域の交流の必要性が述べられた。さらには、明治時代の思想家岡倉天心の「アジアは一つ」、中国の父とも呼ばれる孫文の「大アジア(亜洲)主義」にも触れられ、理解や交流の歴史的意義についても熱く語られた。

以上が記念セッション1の内容である。日、韓、中の三人の先生方のお話はいずれも興味深いものであり、非常に密度の濃い、楽しい時間であった。日本に留学している中国人の私が、各先生方のアジアに対する情熱を強く感じており、共鳴した部分も多くあり、心が強く打たれた。今後日中両国またはアジアの掛け橋になり、世界に誇る団結のアジアになるため、少しでも貢献できたら、幸いと思っている。