

平成 29 年 12 月 13 日（水）

ないじえる芸術共創ラボ 古典インタプリタ日誌 凸版印刷株式会社での研修

1, 概要

文化財のデジタルアーカイブ化、そのデータを元にした VR 製作を行っておられる凸版印刷株式会社・文化事業推進本部で、一日研修をさせていただきました。

文化事業推進本部の事業は、アーカイブと活用が両輪とのこと。撮影／蓄積／活用という柱があるとご説明いただきました。

2, VR コンテンツ制作について

まずは過去に製作された様々な VR 作品を拝見しつつ、製作に際して心掛けておられること等をうかがいました。

たとえば、日光東照宮陽明門の修復に際して製作された VR は、修復後の姿が大変精細に再現されており、視点を自在に動かし、隅々まで鑑賞することができます。

この作品を製作するために、3D スキャナなどで陽明門の細部までを計測し、データ上で彩色されたとのこと。彩色は、明治以降の修復で残されている、彩色見本を参考にされ、また、光の当たり方に伴う色の変化まで表現されたそうです。VR があることによって、修復中で覆いの掛かっている期間でも、陽明門の姿を目にすることができ

るだけでなく、肉眼では見ることのできない箇所も鑑賞することが可能です。たとえば、門上部の彫刻をじっくり眺めたり、裏面の色彩を確認したりできることによって、それぞれの彫刻や彩色の持つ意味について解説を行うことが可能になるのです。これまで無縁だった技術についてのお話は大変興味深いものでした。

また、精細な CG を製作するには、高度なデジタル化技術が不可欠です。そのために持ち運び可能な大型スキャナを開発し、立体物でも精確にデジタル化することを目指しておられるそうですが、対象の文化財が、長時間の撮影時間に耐えられるかどうか、どのようなデジタル化手法が最適かをその都度判断されるそうです。文化財保護とアーカイブ化を両立させるという理念がうかがえました。

3, VR コンテンツを活用すること

VR コンテンツを製作する時には、活用する場面のことまで想定されるとうかがいました。その根底にあるのは、本物の文化財とデジタル文化財とは、相互補完的な関係であるべきだという考えです。

作品はすべて学術利用できるというコンセプトで製作しているため、過剰な演出は避け、様々な観点から説明したり鑑賞したりできるような仕掛けを作っておられるとのこと。どこに重きをおき、何を最も見せたいかによって、最適な表現方法を検討する必要があるそうです。

平成 29 年 12 月 13 日（水）

重要なのは、VR によって何を表現するのか。

たとえば、赤外線撮影によって見えない部分を可視化する、画像にタグ付けすることによって同じ図像を並べる等、高精細で撮影した画像データをどのように活用したいかによって、作品作りの方法は様々です。そのためには、製作段階でのクライアントとの綿密なコミュニケーションが不可欠であるとのことでした。

また、展覧会などでお客さまに VR 操作体験を行って貰いやすくするための声掛けの仕方など、多くの方に活用してもらうための工夫も必要です。このような事業を継続していくための仕組み作りを

重視しているというお話をうかがい、作品を製作し公開することがゴールではなく、活用の在り方を考え、次の段階を見据えた上で事業を進めてゆくことが大切であると実感しました。



←VR 作品「日光東照宮 国宝 陽明門」
についてご説明いただきました。

高精細の VR によって、肉眼では見ることのできない高い位置にある彫刻も、じっくりと鑑賞できます。