

猿人・BIRDMAN×クレッセント

4DViewsで日本文化“DOU-道”をビジュアルライズ化



写真左より野村氏(猿人)、BIRDMANの長井氏、嘉数氏、川井氏

2020年開催の東京オリンピック、経済連携協定(EPA)に基づく外国人労働者の受け入れや留学生30万人計画等、今後日本を訪れる外国人の数は右肩上がりであり伸びていくことが予想されている。当然、諸外国の人々の日本に対する注目もこれまで以上に高まってきている。中でも日本の文化に対する関心は高く、政府も対外的な文化宣伝としてクールジャパン戦略を推進している。漫画やアニメといったサブカルチャーはよく知られるところだが、茶道や日本舞踊、能などといった日本の文化はまだ知られていない部分も多い、また我々日本人でさえ、その説明を外国の方にわかりやすくすることは簡単ではないのではないだろうか。

全日本空輸(以下:ANA)では、2012年より海外から日本への旅行需要喚起を目的とした訪日キャンペーン、「IS JAPAN COOL?」をおこなっている。このキャンペーンは日本独特の古来の文化と新しい文化、日本の魅力あふれる土地などをウェブサイトで紹介するもの。今年の8月には新シリーズ「IS JAPAN COOL? DOU - 道」をウェブアップした。今回、同シリーズを制作した猿人(クリエイティブディレクター 野村志郎氏)とBIRDMAN(Creative Director / Art Director 長井 崇行氏、Front-end Engineer 川井 隆典氏、CG and Motion Designer 嘉数 翔氏)取材した(以下敬称略)。

■ ■ ■ 「IS JAPAN COOL?」について ■ ■ ■

野村「本企画は2012年から続いている企画ですが、今回は我々(猿人)とANAさんと主軸となるテーマを“DOU-道”に決め、それから制作をBIRDMANさんと一緒にお話しながら進めました。もちろん、日本の方にも沢山視聴して頂いていますが、全世界発信ですので、どういった国のどのような人がどんな環境で視聴

するかわかりません。ですので、映像のクオリティは上げたい、だけれどもデータは軽くしたいというのがありました。矛盾したのですが(笑)。そういった部分も BIRDMANさんにご尽力頂きました。海外の方からもかなりのご好評を頂いております。英語と中国語の文章で紹介はしていますが、基本的には見て直感的にノンバーバル(非言語)でも内容がわかるような



「IS JAPAN COOL? DOU - 道」のWebサイト



撮影はクレッセントの4DViewsスタジオでおこなわれた。360°グリーンバックスタジオにおいて、48台のカメラで同時に動画撮影が可能。



作りをしています。ANAさんのお仕事ではありませんけれども、飛行機関連のことは少なく、日本の文化やその魅力を発信していくことを目的としています」

■ ■ ■ ■ 4DViews運用の経緯 ■ ■ ■ ■

2012年からスタートした同シリーズであるが、クレッセントの4DViewsを使用したのは今回初の試みであった。当初は4DViews以外の選択肢も考慮したが、精度などの点も含めて4DViewsの選択にいったという。今年の3月にテスト撮影をおこない、運用可能という判断をして制作にはいった。

野村「今回のテーマである“道”ですが、コンテンツ内容は9つで柔道・剣道・弓道・空手・居合道・茶道・書道・日本舞踊・能で、それぞれの“道”の達人が登場して頂きました。“道”はいわば無形文化なので、今回我々がとりあげることによって、有形のものにしていきたい。大きく言うと後世に残していく、そういうものにできれば、と思っております。そうすると、結果的に所作、技、型といったものを全てデータビジュアルライズ化して残していくやり方が相応しいんじゃないかということで、4DViewsを選択するにいたしました」

長井「最初はモーションキャプチャと4DViewsで比較検討していました。Web表現ですので、モーションキャプチャの方がデータが軽いのでいいかなと思ったのですが、所作とリアルな雰囲気といったものをきちんと残すという意味で考えると、4DViewsの方が服の表現等も含めて全ての動きがキャプチャできるので4DViewsの方がいいかな、ということで選択しました。4DViewsのデータをWebでリアルタイムレンダリングして扱うのは、あまりチャレンジした例はないと思うので、挑戦のしがいがあると思いました。また、CGだけではなく映像もありましたので、データのビジュアルライズ化を映像としても使えるということもありました。撮影は主演者の皆さんのスケジュールなどの調整もあって、4回に分けてクレッセントさんのスタジオで行いました」

■ ■ ■ ■ ■ 注力した点 ■ ■ ■ ■ ■

BIRDMANはWebだけでなく、デジタルコンテンツ全般にわたりソフトもハードも手がけるデジタルプロモーションのプロフェッショナル集団だ。そんな精鋭チームが4DViewsと出会い、新しい物作りにチャレンジした。初のソリューションでの試みとなる今回、どのような運用がなされたのだろうか。

川井「(4DViewsのデータを)Web化にあたってデータを軽くするであるとか、いかに綺麗に見せるかであるとかにはこだわりました」

嘉数「私はトップムービーのCGなどを担当しました。苦勞した点はスタジオ撮影と現場での撮影をきれいにつなぐように注力いたしました」

■ ■ ■ ■ Webアップ後の反響について ■ ■ ■ ■

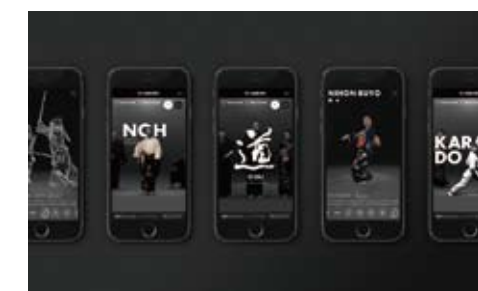
野村「このシリーズは国内外の各方面から毎回注目をいただいております。今回も海外メディアでも複数記事として取り上げていただきました。現時点では、まだリリースしてまもない(取材時)のですが、動画の再生回数は広告出稿でない部分の再生回数でもフェイスブック中心に70万回ほど再生され、「いいね!」も15,000ほどされており、ANAさんの公式ウェブサイトでは170万回ほど再生されています。今までのシリーズの中でも一番動画は視聴されていると思います」



撮影協力:ゼロシーセブン株式会社
取材:立石伸雄 構成:菅崎英展(Video Journal)



9つの“道”の達人による紹介



スマートフォンにも対応



“道”についての説明