

次世代映画は

「トイ・ストーリー」や「ジュラシック・パーク」など「コンピュータグラフィックス(CG)」技術を使った新しいタイプの映画が人気となっている。エイ・ティ・アール知能映像通信研究所(京都府相楽郡精華町、社長中津良平氏、80774・95・1401)では、超現実的な映像をつくりだすだけでなく、映画の中の俳優や動物、植物が、見ている人間と作用し合う「サイバームービー」の研究に取り組んでいる。そこでサイバームービーに登場するキャラクターづくりを進める土佐尚子第五研究室客員研究員に、表現の時期などについて聞いた。

(名古屋・近藤 俊彦)

—CGキャラクターが、人間と作用し合っていますか、

キャラクターと対話

展開自分次第の楽しさ

いったいどのような動きをするのですか。

「人間が話す言葉に、キャラクターが反応した表情を見せたり、コンピュータと人間が共同で詩をつくったり、即興演奏するところまできている。インタラクティブアートの流れのなかにある技術で、映画になればキャラクターは、インタラクティブアクターとなる。こうしたキャラクターをつくる基本的技術はほぼ確立したものだと思つ

—インタラクティブアクターを生み出すきっかけとなったのは。

エイ・ティ・アール知能映像通信研究所第5研究室客員研究員 土佐 尚子氏に聞く



全く新しい映画手法になる…と土佐さん

「マルチメディアの一部であるCG手法を研究するなかで、ニューロ・コンピュータ、音なども持っていた映画や芝居などへの関心が一致し、映画への応用を考えたことが始まり。アクターを形成するには音声認識、画像認識、人工知能(AI)、

「九四年にその手始めとして、音や声に反応するCGキャラクターを米国で発表し、大きな反響を呼んだ。ところがその以前に日本で発表した時は全く無視されていた。結局、米国での評判が逆輸入され、今やテレビや映画の手法として使われるようになっていく」

—映画に登場するキャラクターは、見る側が相互に作用することができるのですか。

「インタラクティブアクターが登場する映画は、マルチメディアパソコンのような双方向メディアを利用する。多人数が同時に見るのではなく、個人が対象となるだろう。演劇が持つ臨場感が味わえ、ロールプレイングゲームのように自分が展開

を決定し、映画のように感情移入できる。まったく新しい映画手法になるだろう。このメディアの開発も進めており、二年後をめどに、ストーリーとともに実現させたい」

—それまでに技術を一般公開する機会はないのですか。

「インタラクティブアクターを理解してもらうため、インターネットで楽しんでもらう方法を検討している。マルチメディアパソコンなら、十分にアクターの動きやおもしろさがわかるはずだ。またイベント向けの展示も進めていく。当面、岐阜県大垣市にオープンするソフトピアジャパンセンターに展示する。ミックという赤ん坊のCGキャラクターに話しかけると、ことばの意味を感じ反応するも、人間とコンピュータが相互に作用し合うことができると、ぜひ見ていただきたい」