

名古屋汎太平洋平和博覧会(昭和12年)会場の3D-CGによる再現

金城学院大学 現代文化学部 情報文化学科 中田 平

nakata@kinjo-u.ac.jp

概要

汎太博と呼ばれた名古屋汎太平洋平和博覧会は、第二次世界多戦前夜に開催されるという歴史の皮肉によって忘れ去られる運命となった。筆者はゼミ学生と共同でこの忘れ去られた博覧会会場全体をCGによって再現した。

1. 愛知県内で行われた万博

日本国際博覧会協会は、2005年3月25日から「愛・地球博」と題した万博を開催する。愛知・名古屋が万博開催にこだわる理由の一つに、これまで名古屋を中心にした国際博覧会が何度も開催され、それを産業興隆の起爆剤としてきた歴史がある。名古屋という都市が「万博太り」と称されるゆえんである。

愛知県下で開催された博覧会は以下である。

1910年(明治43年)第10回関西府県連合共進会 現在、鶴舞公園に奏楽堂が残っている。

1928年(昭和3年)御大典奉祝 名古屋博覧会 鶴舞で行われたが痕跡残らず。

1937年(昭和12年)名古屋汎太平洋平和博覧会 博覧会前年に作られた平和橋が港区に唯一残存するが、最近コンクリートに改築された。その他の残存する建築物としては、徳川美術館に蘇山荘という和風建築が移築され、結婚式場として利用されているが、現在改装中である。

1989年(平成元年)世界デザイン博

2. 名古屋汎太平洋平和博覧会

博覧会で国際博と呼ぶにふさわしい博覧会は名古屋汎太平洋平和博覧会(当時、汎太博と呼ばれた)が最初であるにもかかわらず、これまでほとんど取り上げられずにきたことは不思議である。2003年10月頃、名古屋の映像プロダクションであるコックスプロジェクトと私が共同でこの博覧会について調査を始めた時点での認識はこの程度であった。資料を収集し始めると、名古屋高裁の建物を保存した名古屋市政資料館においてこの博覧会の公式資料の存在を知るに至った。参照すべき

資料として『名古屋汎太平洋博覧会 会誌』上中下3巻がそれである。

総裁には戦争直後の短命だった第43代内閣総理大臣となる東久邇宮稔彦王を担ぎ、歴代商工大臣を副総裁に据え、会長に名古屋市長大岩勇夫があたるという物々しい体制で臨んだものであった。会場は開港30周年を迎えた名古屋港に、3,700万円をかけて築港を埋め立て修築し、名古屋停車場(名古屋駅)の全面改築、国際飛行場の建設、国際観光ホテルの建築、東山動植物園の開園、市内主要道路の拡築といった都市整備に時期を合わせた大名古屋計画の総仕上げの観を呈したのであった。この会誌の資料収集の徹底ぶりと整理の完璧さには驚嘆すべきものがある。

組織に始まり儀式の式次第、建設の詳細(会場の整地埋め立てから配置、請負契約書、道路、電気・ガス・上下水道・造園計画・鉄道)に至り、出展パビリオンの設計図、写真、出品の詳細、演芸・芸能の演目から出演者の氏名まで、その詳細ぶりは目を見張るものがある。



汎太博会場の空撮(昭和12年)

資料収集の過程で、汎太博を撮影した16ミリフィルムも発見された。空撮によって会場全景が見えることは驚きであり、また夜間開場の撮影がどのように行われたかの技術的な

興味も含めて貴重な資料となったのは言うまでもない。このフィルムはコックスプロジェクトによってデジタル化され、市政資料館に寄贈するとともに、一般公開に向けた資料とした。

また、朝日新聞社が編集した汎太博の写真帳も、博覧会の全体像を把握する貴重な資料となった。

汎太博は「関係国間の文化並びに産業の発達、平和の増進」を目的として、昭和12年3月15日から5月31日の78日間行われ、名古屋市南区(当時)臨港地帯に敷地面積15万坪(495,867㎡)、総経費300万円を費やして行われた。主催は名古屋市、協賛が愛知県、名古屋商工会議所、後援として政府、外地、各道府県市及び内外諸団体であった。当時100万人をようやく超えた名古屋であったが、入場者数は4,808,164人を数えた。この入場者数は日計による詳細な資料によって確認されている。

同年7月7日の盧溝橋事件を発端とした日中戦争への前夜となったため、その後に東京で開催される予定であった汎太博は中止された。1945年に至る長い戦争の道をまっしぐらに突き進む日本の戦争前夜に、奇しくも汎太平洋「平和」博覧会と称した国際博があったことを私たちは思い起こす必要があるのではないだろうか。

2. CGによる再現作業

私のゼミは5年前からStrata 3D Pro(Strata Studio Pro)を使った3D-CGによるアニメーション作品を作ることを研究の中心としてきた。実写との合成も含めて学生各自がみずからテーマを見つけて独自に作品を作ってきた。しかし、汎太博というテーマと巡り会ったために、ゼミ全員で万博会場全体をCGによって再現することに取り組むことにした。パビリオン数が60を超えていたため、7名の4年生に加えて3年生10人の合計17名で会場の再現に取り組んだ。4ヶ月に及ぶ制作で主要なパビリオンの外観はほぼ完成に至った。同時にこのCG製作過程は愛知万博と博覧会文化の啓蒙のための番組制作に発展し、作業風景の収録作業が平行した。万博関連番組として愛知岐阜三重(静岡)

地域で「忘れ去られた博覧会」(仮名)として放映される予定である。

コンピュータ・グラフィックスの主要課題は失われた過去の可視化、想像される将来の可視化および非在物の可視化の3つに分けられるが、今回の私たちの仕事は失われた過去の再現である。戦争という不幸な出来事によって忘れ去られた先人たちの文化事業の発掘を通して、歴史嫌い・歴史離れと言われ続ける現代の若者たちが、嬉々としてその再現に取り組む姿は、コラボティブ・ワーク(共同制作)の可能性について大きな示唆を与えるのではないかと考える。

3. 発表の内容

われわれは汎太博の全容を視覚化するために、敷地全体を100分の1の縮尺で3D-CGによって再現した。設計図をもとに、少なくとも外観だけはそれらしく再現することができたように思う。写真はすべてモノクロのため、カラー化するのは不可能であったが、当時発売されていた彩色絵はがきが20枚程度入手できたため、いくつかのパビリオンはある程度の再現が可能になった。また、その絵はがきからの想像で、ある程度のカラー化も可能になった。今回の発表では、ゼミの取り組みの様子を時間軸で追ったドキュメンタリーのVTRとCGアニメーションを組み合わせた汎太博再現フィルムをお見せして、当時の日本の技術水準の高さを実感していただけるものと信じている。



汎太博のCGによる再現(一部)