



本誌「月刊 FDI」にて、2002 年 4 月号から 2012 年 12 月号まで連載していた倉地紀子著「CG コンテンツ」129 編 (564 頁) は。連載開始から 20 年、また 11 年に亘った連載が絶筆となってから本年度で 10 年目の節目となりました。

これを基に 2022 年 4 月号(272 号)から本文に再掲載し、全記事内容を当時のままに、2 巻にまとめて発行することと致しました。

なお、当誌にて掲載しております写真図版等はモノクロ印刷となっておりますが、当時は全頁カラー印刷でした。なお、その他の掲載内容は、当時のままといたしましたので、技術面での記載内容などが現状と異なる場合がありますのでご了承ください。

※フッターに掲載年月を表記してあります。

FDI2013ANNEXPART. 1

CGコンテンツ 総集編(PART 1)

2002.04「モンスターズ・インク：テクノロジー・イン・デプス」- アーティスティックなリアリズムをつくりだした影の主役たち
～ 2008.03 3DCG 映画の成熟 - 映画「ビー・ムービー」の CG 技術

72編 285頁 頒価5,000円(消費税込み)

FDI2013ANNEXPART. 2

CGコンテンツ 総集編(PART 2)

2008.04「IMAGINA2008」(前編) — イマジナワードと R&D セッション—
～ 2012.12「フランケンウィニー」— ストップモーション・アニメーションの醍醐味を支えた VFX (絶筆)

57編 279頁 頒価5,000円(消費税込み)

※書店及びネットでは販売しておりません。お申し込みは、お問い合わせは、
E-mail : editor@uni-w.com 月刊 FDI 編集部までご連絡ください。



映画プロジェクトとアート (ヨーロッパの個性)

倉地 紀子

映画の種類や規模に関わらず、ヨーロッパからはアーティストの個性やビジョンを豊かに反映した作品が多く現れている。今回はそういったアーティスト個人の視点から、最近話題となった映画のメイキングを紹介する。

「ハリー・ポッターとアズカバンの囚人」

シリーズ3作目に当たる「ハリー・ポッターとアズカバンの囚人」では、人生や人間の内面が持つ2面性、特にその「影」の部分に焦点が当てられている。そして、物語の中でそれを象徴しているのが、巨大な馬の身体と獐猛な鷹の頭部を持った“ヒッポグリフ (Hippogriff)”というキャラクターだ。今回はこのCGキャラクターのアニメーションをスーパーバイジングしたマイケル・イームス (Michael Eames) 氏とのインタビューを通して、

ヒーロー・キャラクターのアニメーションの秘訣を探ってみる。

イームス氏とアニメーションとの関わり合いは、ドローイングから始まった。アートスクール時代にはイラストレーションやドローイングなどの2Dアートにおいて優れた感性を発揮していた同氏だったが、彼の作品を目にした1人のインストラクターは、そこに「あるがままの動き (natural movement)」を感じとり、彼にアニメーションの基礎を教え込んだ。イームス氏は、この時の学習を「ライフ・ドローイング」と呼んでおり、ここで学んだすべてが、同氏が後に作り出すアニメーションの原点になったという。

そして、ちょうどその時期に、イームス氏は1本のアニメーション・フィルムに出会う。それは、「ビートルズ・イエローサブマリン」で知られるジョージ・ダニ

ング監督 (George Dunning) の“Damon the Mower” という作品だった。アンドリュー・マーベル (Andrew Marvell) の同名の詩をベースにしたこの作品を「魔法のように美しい」と感じたという同氏は、アニメーションというものをドローイングの発展形として捉えるようになったという。

イームス氏は、2Dアニメーションを皮切りにアニメーション制作に携わるようになるが、やがてCGアニメーションに出会い、そこに大きな可能性を感じるようになった。伝統的なアニメーションにおいてもCGアニメーションにおいても、アニメーションの基本的な考え方やルールはほとんど同じだが、たとえばタイミングなどに関しては、CGアニメーションの方がより多くの実験を繰り返すことができ、より微妙なレベルの



ヒッポグリフの表現ではエモーショナルなキャラクターアニメーションだけでなく、フォトリアルな毛や羽の表現や、環境からの光が毛や羽と干渉する様子を物理的にも正確に表現するライティングの手法など、R & D を巻き込んだ意欲的なチャレンジが数多く試みられた



Michael Eames : 「伝統的なアニメーションとCGアニメーションの間には、多くの違いがあるともいえるし全く違いはないともいえる。CGアニメーションは伝統的なアニメーションではできなかったことを可能にしたが、アニメーションの基本的な考え方やルールはほとんど同じだ。

もっともこのルールというのはたいがい制作が終了するまでに破られているけどね」と言うイームス氏

タイミングを探索することができるという。また「CG アニメーションはバーチャル空間を対象としており、なおかつそれが現実の世界に相反したものではないことを強いられている。これはアーティストにとってある種のフラストレーションであると同時に、そこから多くのものを学ぶこともできる」とも語っている。

そんなイームス氏は、1995 年からILMに加わり、主にキャラクター・アニメーションを担当するようになる。たとえば、「ドラゴンハート (Dragonheart)」(1996) ではリップシンクを、それに続く「101 Dalmatians」では全く違ったインビジブルな表現をと、この期間には、1 つ 1 つの仕事をチャレンジと考えて自分のアニメーションの技を前へ前へと推し進めていくことに専念したという。これまでに成し遂げられ得なかった表現、あるいは同じ表現でもこれまでとは違った新しいやり方でそれを成し遂げることなどが、同氏のモットーになっていたという。その後イームス氏は、母国イギリスに戻ってミルフィルムに加わり、3DCG の恐竜をテーマにした大型 TV プロジェクト「ディノトピア (Dinotopia)」(2002) のアニメーション・ディレクタを担当するために Framestore-CFC に移った。

「ハリー・ポッターとアズカバンの囚人」のヒッポグリフは、鷹と馬の折衷という、この世にはとても存在しえない動物でありながら、人間と同様な知性や細やかな感情をもったキャラクターとして描かれている。そして、このハリーが初めてこのキャラクターに出会い、お辞儀をして



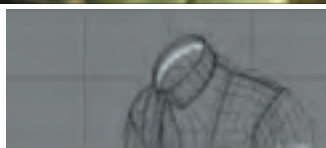
お互いの存在を認め合い、次第に友情を深めていく過程を通して、観客もおなじようにこのキャラクターに感情移入できるようにしなければならなかった。できるだけ親しみやすい表情を作り出すために、本来「鷹」にはありえない「眉」をつけてみたり、ハリーのほんのわずかな動きに対しても敏感に反応する様子を描きだすため、ハリーを撮影したプレート内のあらゆる要素を総動員して微妙なりアクションを表すアニメーションが作成されたという。もちろん、最も重要なのは、このキャラクターがこの世に存在していると思わせる見え方で、キャラクター・アニメーションという要素だけでなく、毛や羽の動きや、キャラクターに当たった光と羽や身体とのインタラクションを細やかに描き出すために、多くの試行錯誤が繰り返されたという。ヒッポグリフに続いてチャレンジしてみたいアニメーションは何かと聞いてみると、イームス自身の目標は、やはり一貫してフォトリアルなヒーロー・キャラクターの表現にあるようだ。同氏はこれを「In-Your-Face Character」と呼んでいる。「このテーマは今もって完全には成し遂げられていないと思う。ドビー (Dobby) はこれに近かったが、やはりどこか違う。ゴラム (Gollum) も実によくできてはいるが、多分自分はあまりにも完璧主義なのかも

しれない」と同氏は語っている。

イームス氏がこれまでに成し遂げてきた仕事を貫いている太い幹は、一言でいえば「リアリズム」だというのが、そこには同氏のアートの原点だったドローイングに極めて類似した要素が多く見られるという。特に同氏がアニメーションに最初に出会ったときに学んだライフ・ドローイングは、今もって仕事の上で大いに役立つことが多く、また、その後の仕事を通して、生命の息吹を感じさせるアニメーションを作り出す術を 1 つ 1 つ学習してきたそうだ。CG アニメーションに転向してすでに 10 年を超えるキャリアをもつ同氏だが、「CG アニメーションそのものにしても、自分のキャリアにしても、まだほんの始まったばかりだ。CG アニメーションは大好きだし、おそらくそれは、これまで誰も想像も期待もしなかったことを現実のものにしてくれるファンタスティックなツールだと思う」と語る。確かにこの世にアートが発祥した時点ですでに存在していたライフ・ドローイングに比べれば、CG アニメーションはまだほんの幼児期にあるのかもしれない。そして、イームス氏のアニメーションに対する謙虚な見解は、ヒーロー・キャラクターに不可欠な「生命の息吹」を感じさせるアニメーションの奥深さを物語っているようでもあった。



「顔」の部分だけぼっかりと失われているキャラクターは、CGと実写の合成によって作成された。CGを担当したのはフランスのラ・メゾン（La Maison）



「顔のない男」

イマジナやフランス映画界で話題となったショート・フィルム「顔のない男（L'homme sans tête）」。シーンの随所にパリの名所が登場し、セピア色の画面やノスタルジックなストーリーは、どこことなく古きよきフランス映画を思わせるが、その一方で、ヨーロッパという世界を少し突き放した視点から発する強いメッセージ性も感じられる。今回は、監督ジュアン・ソラナ（Juan Solanas）氏とのインタビューを通して、映像によるメッセージの伝え方を探してみる。

ジュアン・ソラナは、アルゼンチンで生まれたが、幼少の頃家族でパリに移住し、パリで育ちパリで教育を受けた。パリ大学では哲学や物理学を学んでいる。15歳の時、趣味で写真を撮るようになり、19歳になると写真家として仕事を得るようになる。その後アルゼンチン人の著名な写真家に師事し、20歳の時に初め

てミュージック・ビデオの撮影監督を務める。以来16年間、600以上の作品の撮影監督を務めてきた。ところが、7年前に初めて、自らミュージック・ビデオの監督を務める機会を得た。そして、この監督という仕事に、まさに自分が求めてきたすべてがあると感じたという。

「アートとは、自分独自の言葉で、物事を語ったり、感情を表現したりすることだ」とソラナ氏は言う。もちろん始めは、伝統的で定型的な言葉を用いて表現するわけだが、やがては、自分ならではの言葉やスタイルと見つけ出し、それを確立していかなければならないという。このためか、同氏が影響を受けたアーティストの中には、ヴィスコンティやフェリーニといった映画監督だけでなく、バルザックやスタンダールといった文豪や、ボードレールのような詩人の名も連なっている。

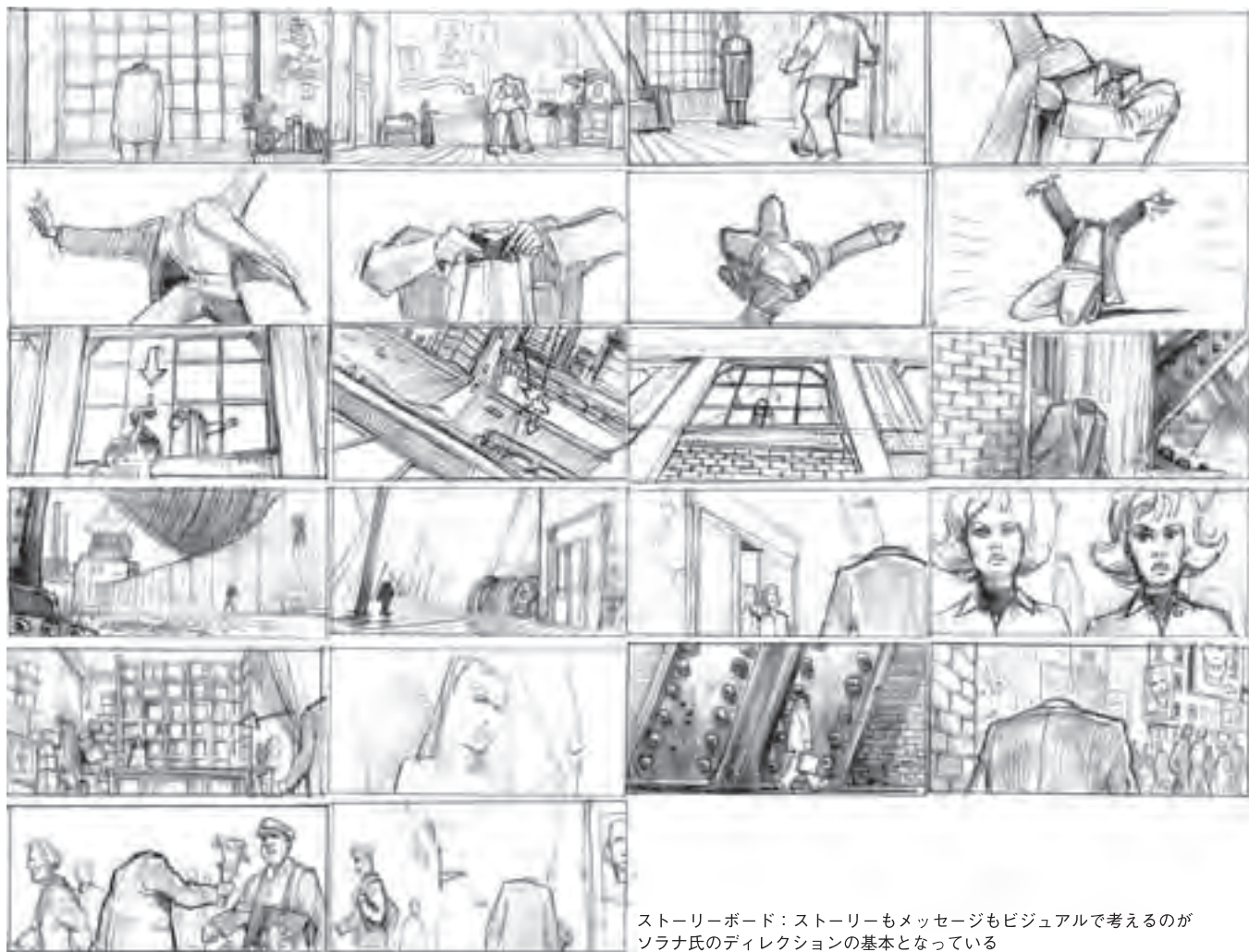
その一方でソラナ氏は、ディレクショ



ンにおいて最も大切なことは、自分が何を言いたいのか、そして何故それを言いたいのかを、明確にしておくことだという。映画製作においては非常に多くの困難に出会う。上記のような事柄をはっきりと認識していないと、困難の最中で自分が語るべきことの本質を見失ってしまい、同時に作るべき映画の本質も失われてしまうそう。そして、映画製作において最も難しいのは、自分が語りたいこととそれを語るための手段との関係だという。「この両者の関係は、常に非常に複雑だが、なんとしてもマスターしなくてはならない問題だ」とソラナ氏は語っている。



© MMIII, Onyx films - Iguana films - La Maison



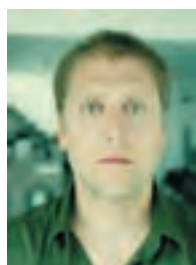
ストーリーボード：ストーリーもメッセージもビジュアルで考えるのがソラナ氏のディレクションの基本となっている

「顔のない男」の主人公は、本当に「顔」がない。それ以外は他の人間とどこも違ったところはないのだが、「顔」の部分だけがぽっかりと失われている。そして、彼は美しい女性に恋をする。「顔」のない男はいろいろと苦勞するが、一途にこの女性を愛し、その気持ちを伝えようとする。やがて女性は、「顔」のない男の気持ちを受け入れ、物語はハッピーエンドで幕を閉じる。ではこのストーリーを通して、ソラナ氏が語りたかったことは何だったのか。それは、あるがままの自分を受け入れることの大切さ、他の人と同じよう

になろうとすることの無意味さだったという。「この15年来、世の中はメディアが作り出した狂った基準に惑わされている。そこでは常に中身よりも見た目が重視される。スーパー・モデルがスターになり、女性は皆スーパー・モデルのようになりたがる。自分だって今高校生だったら、小さくて太った女子高生にはなりたくないと思うだろう。こういった画一的な基準に基づいて、見た目を重視する傾向はある意味で人種偏見的で、非常に暴力的なものだと思う」とソラナ氏は語っている。幼少の頃アルゼンチンから家族で移民してきたソラナ氏は、パリで育ちパリで学ぶ間にどこかしら人種偏見的な風当たりを感じとり、強い嫌悪感を抱いてきたのかもしれない。

監督という職業を天職だというソラナ氏だが、あくまでビジュアル・ランゲージ (visual language) によってメッセー

ジを伝えたいという。そして、ビジュアルで伝える場合の難しさは、インスピレーションを得る工程だけでなく、それを練り上げる工程も非常に直感的なものとなっている点だという。またソラナ氏は、「自分が語るストーリーやメッセージの種類を、柵で囲うようなことはしたくない」とも語っている。広大なライブラリーから、あらゆる種類のストーリーやメッセージを自由自在に選び出せるようにしたいそうだ。そして、それぞれのストーリーやメッセージが、独自のビジュアル・ランゲージで語られなくてはならない。ただ、1点だけ「枠で囲う」とすれば、やはり映画の中のビジュアル・ランゲージを語るのが一番好きだそうだ。現在ソラナ氏は初めてのフィーチャー・フィルムを作成中という話だ。



Juan Solanas：アルゼンチン生まれパリで育った。大学では哲学や物理学を学び独学で写真を学ぶ。撮影監督歴16年にしてようやく映画監督のポジションにめぐり会う。ソラナ氏のディレクションにはこういったバックグラウンドの影響が大きい

Noriko Kurachi