



「ロング・エンゲージメント」

倉地 紀子

世界的な大ヒットとなった映画「アメリカ」(2001)から3年、満を持して公開されたジャン・ピエール・ジュネ(Jean-Pierre Jeunet)監督の新作「ロング・エンゲージメント」は、期待通りの秀作として、本国フランスはもとより世界各国で高い評価を得ている。そして、ジュネ監督にとっても、この映画は、これまでの集大成であると同時に、大きな

チャレンジとなっていたようだ。

ジュネ & カロ

もともと同監督の映画デビューのきっかけは、バンデシネ(フランスの漫画)の出版社でマルク・カロと知り合ったところにあった。意気投合した二人は、ジュネ & カロのコンビで、新しい映像技術をいち早く取り入れた数々の個性的な映像

作品を生み出すようになった。こうして作成された最初の長編映画が「デリカテッセン」(1991)だった。この映画は、フランス映画にCGIを取り入れた最初の作品ともなっている。

ジュネ & カロの2作目の長編映画「ロストチルドレン」(1995)は、フランス映画史上もっともエフェクト・ヘビーな映画となり、フランスの映画VFXの実



© 2003 Productions - Warner Bros. France 2004

力を世界に知らしめるものとなった。そして、これをきっかけに、ジュネ監督はハリウッド映画「エイリアン4」(1997)の監督を依頼されることになる。

このように、およそフランス映画のVFXは、ジュネ監督と共に歩んできたと言ええるが、「エイリアン4」の制作は同監督に大きな転機をもたらした。それまでのジュネ & カロ作品では、斬新で個性的な映像が織りなす特異な世界観が大きな魅力となっていたが、「エイリアン4」後にジュネ作品として製作された映画「アメリカ」では、ヒューマニズムに溢れる温かいストーリーが最大の魅力となっていた。また、ここではVFXも、決して映像の斬新さを追及するためではなく、あくまでストーリーの魅力を引き出すために用いられていた。そして、これこそが、本来ジュネ監督が作りたいと思いつけてきた映像作品だったという。

ロング・エンゲージメント

もっとも、「アメリカ」においても、そこに描きだされているのは、監督自身のイマジネーションが生み出した独自の世界だった。空想好きなアメリカの心の内面を表すかのように、動物の形をした雲や、アメリカに語りかける部屋の中の動物の置物、池の中の金魚など、詩的でエモーショナルなエフェクトが多かった。

これに対して、今回の「ロング・エンゲージメント」のストーリーは、フランスでベストセラーとなったミステリー小説がもとになっている。物語の舞台は、第1次世界大戦下のブルターニュ地方。フランスとドイツの国境にある前線で、5人のフランス兵が、ドイツ軍の標的になるべく荒野に置き去りにされた。彼らがみずからの身体を故意に痛めつけて、兵役を逃れようとしたというのが理由だった。そして、この5人のフランス兵の一人が



Jean-Pierre Junet & Marc Caro
ジュネ & カロのコンビで、新しい映像技術をいち早く取り入れた斬新な映像作品を生み出してきた2人は、「ロストチルドレン」を境に、別々の道を歩むことになるが、現在のジュネ作品においても、その映像的アプローチにはカロから受けた影響が強みられる

主人公マチルダの婚約者だった。マチルダは婚約者の存命を信じてその消息を追い求め、1つそしてまた1つと隠された真実や謎を解き明かしていく。ミステリーとはいえ、闇に消えた5人のフランス兵をめぐる複雑な人間模様も、原作の大きな魅力となっている。

ファイナル画像：塹壕のシーンでは、残忍さや恐ろしさ、戦争というものがもつ不条理な現実を、できるかぎりありのままに描くことが目指された。インビジブルな2D/3Dエフェクトが多用されている



© 2003 Productions -Warner Bros. France 2004



© 2003 Productions -Warner Bros. France 2004



© 2003 Productions -Warner Bros. France 2004

ジュネ監督自身、この小説をいつか映画化することが夢だったとあって、できる限り原作に忠実であるように心がけられた。そして、そこで目指されたVFXは、極力VFXであることがわからないような、インビジブルなVFXだった。特に、大戦中の塹壕やパリの街などを、当時のままに復元することが重要視されていたという。

インビジブルなVFX

「ロング・エンゲージメント」のVFXを担当したデュボア社 (Duboi) は、「デリカテッセン」以来常にジュネ作品のVFXを手掛けてきており、どちらかというと、3DCGを誇張した派手なVFXというよりは、フランス映画ならではの美しさを引き出すソフトでインビジブルなエフェクトを得意としてきた。それでも、「これまでの経験は多に生かされたし、方法論そのものが大きく変わったということとはなかったが、今回ほど完璧にインビジブルであることが求められたのは初めてだった」とVFXスーパーバイザーを担当したアラン・カルスー (Alain Calsou) は語っている。

実際のところ監督が望んでいたのは、色や形、デザインなどの正確さだけでなく、塹壕であれば戦場での恐ろしさや残

忍さ、パリの街であれば大戦下の街のやるせない重苦しさなど、光やシーン全体の微妙なニュアンスなども含めて、その当時人々が感じとっていたアンビエンス全体を復元することで、その作業は困難を極めたという。

史実や時代背景に忠実にシーンを復元するという作業は、監督にとっても初めての試みで、とりわけ爆発や洪水などのエフェクトが加わるシーンや、カメラが目まぐるしく動き回るシーンなどでは、これらの複雑に絡み合った要素を、どのように分解して描き出していかを判断することが難しかったという。そこで、物語の鍵となるようなシーンや、映画の中でハイライトとなるようなシーンに関しては、どこまでを撮影で行い、どこをVFXで補うか、さらにどのように撮影を行うべきかを検討するために、撮影に先立って3DCGを用いたプレビジュアライゼーションが行われた。

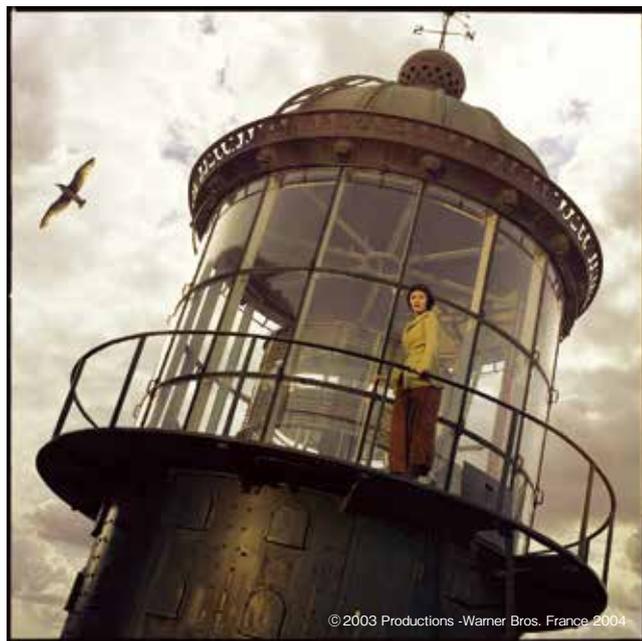
すでにデザインされていた衣装や道具などにいたるまで3DCGで作成して、まさにその時代のシーンそのものをコンピュータのスクリーン上に復元する作業が行われたという。そして、このバーチャル・シーンをを用いて、照明や演出、撮影の手順や作業分担が検討された。特に映画の中でも最大のスペクタクルとなっていたのが、重症を負った兵士たちが収容されていた熱

気球の爆破シーンで、このシーンの作成はプレビジュアライゼーションがあってこそ可能になったという。

プレビジュアライゼーション

プレビジュアライゼーションは、実写との合成のためのカメラ・トラッキングを容易にするという意味でも活用されたが、非常に念入りにプレビジュアライゼーションを行っておいたにも関わらず、最後の最後までカメラ合わせにOKが出なかったのが、かつての食品市場があったパリのレ・アール地区をCGで復元したシーンだった。このシーンでは、主人公マチルダを演じるオドレイ・トトゥが、一人の女性を探し求めてパリの市場を訪れる。

物語の中で、この女性との遭遇は、重大な謎を解くための大きな手がかりとなっており、複雑な背景をもつ女性の機微をジュディー・フォスターが好演している。ブルターニュからはるばるパリを訪れたマチルダには、この街に滞在できる時間が限られていた。今日はなんとしても会わなければという焦りと不安を表すかのように、市場を探しまわるマチルダの歩みにあわせて、カメラが非常にダイナミックな動きをする。カメラはクレーンのような装置に取り付けられ、上



ファイナル画像：ノルマンディーのシーンでは、人間の生の暖かさを感じさせる柔らかいライティングや2Dエフェクト、マットペインティングが用いられている。衣装デザインもできるかぎり史実に忠実に復元されたという



空から地面すれすれの位置まで一気に移動する。カメラが地面に非常に近くなると、トラッキングすることがますます困難になり、正確にカメラの動きを復元するまでには、再現なく作業が繰り返されたという。

ジュネ監督自身、このシーンには思い入れが強く、完璧でない部分を探すのが難しいと思われるほどになるまで、OKは出なかったそうだ。結果的には、このスピード感あふれるカメラの動きが、CGで復元された当時のパリ市場の生き生きとした表情とうまくマッチして、映画の中でもとりわけ美しいシーンを作り出すことに成功している。

フランス映画のVFX

映画「ロング・エンゲージメント」におけるVFXの精緻な美しさは、フランスの映画VFXがこれまでに培ってきたさまざまな要素が絡み合って作り出されている。第一に挙げられるのが、デュボア社が誇るインハウスソフトによる2Dエフェクトと合成で、フランスVFXの父ともいえるピトフみずからが設計した、アーティストにとってまさに痒いところに手が届くこのインハウスソフトは、アーティストで完成度の高いエフェクトを可能にしている。そして、「ロストチルドレン」以後、同社で重点的に開発が進められてきた3Dエフェクトが、塹壕シー

ンや爆破シーンにおけるエフェクトに厚みを加えている。

また、映画全体を通して印象的な透明感のある色合いは、やはりインハウスで開発されたカラー・グレーディング・システムによるところが大きい。色調の範囲を自在にそして微妙に調整できるこのシステムは、フランス映画ならではの繊細な色の美しさを作り出せるように設計されている。塹壕シーンの重々しい色合いと、田園シーンの暖かい色合いとの対比を作り出す上で、このシステムが果たした役割は大きかったという。

マットペインティング

そして、忘れてならないのは、田園シーンやパリの街並みで多様されているアート性の高いマットペインティングだといえる。巨匠ジャン・マリー・ヴィーブが作り出すマットペインティングは、マットペイントを超えたアートとして世界的にも高く評価されている。みずから「マットペインターだとは思っていない」という同氏のアーティストは、映画の前段階で描かれた油彩画で溢れている。

マットペイントの作成においても、まずリファレンスを見て膨大な量のデッサンを描き、これらのデッサンに基づいてあらゆる要素を3Dモデルとして復元する。マットペイントそのものは、これらの作業の仕上げに過ぎないといえる。極カインビジブ

ルでありながらも、実写を超えた温かみと真実味を兼ね備えたマットペイントの魅力は、フランス映画を心から愛する同氏が精魂込めて作り出したアートの結晶だといえるのだろう。

まとめ

今回のプロジェクトは、デュボア社にとっても、これまでとは違ったVFXの方向性を探っていく上で、大きな意味を持っていたという。フランス映画のためのVFXの探求は、休むことなくその歩みを進めているようだ。だが、デュボア社で長年フランスの映画VFXの動きを見守ってきたアラン・カルスーは、次のように語っている。

「この15年の間に、CG技術やCGツールは目覚ましい勢いで進歩した。我々も歩みを共にしてきたわけだが、何が変わったのかというと、結局のところ本質的には何も変わっていない。なぜなら、技術やツールがどれほど変わっても、自分たちが目指すゴールは常に、映画におけるさまざまな魅力的な手段を、いかにして監督が作り出そうとしている世界に最もうまくマッチするように、融合させ生まれ変わらせるかという点にあるからだ」。

Noriko Kurachi

ワーナー映画「ロング・エンゲージメント」
丸の内ピカデリー1ほか全国松竹・東急系にて絶賛公開中



Alain Carsoux
映画「ヴィドック」で監督デビューしたピトフのアシスタントとしてデュボア社に入社。以来一貫してフランス映画のためのインビジブルなエフェクトを追求してきた。アート性の高いVFXには定評がある

