



IMAGINA2006 (Part2 : 受賞作品)

倉地 紀子

「イマジナアワード」

今年のイマジナ・アワードの受賞作品は、観客の投票によって決定された。そのためか、受賞作品にはヨーロッパの作品が多く、どちらかというとエンタテインメント性よりもアート性の高い作品が選ばれていた。

グランプリを受賞したのは、フランスのデジタル映像専門学校シュブインフォカム (Supinfocom) のショート・フィルム (“ClikClak” (注1)) だった。この作品の詳細はのちほど紹介する。

アニメーション部門では、イギリスのフレームストア CFC 社 (FrameStore-CFC) が VFX を担当した映画「チャーリーとチョコレート工場」が受賞した。フレームストア CFC 社のフォトリアリスティックな動物の表現には定評がある。この作品でも、実写と見間違えるほどリアリティックな鼠のアニメーションが高く評価されていた。

また、フレームストア CFC 社が制作した、ギネスというお酒の CM (“Guinness'noitilove”) も、特別賞を受賞した。一見するとすべて実写のように見える CM だが、実は冒頭のシーンを除くと、すべて 3DCG で作成されている。CM の冒頭では、ロンドンのパブで 3 人の男が酒を飲んでいる。だが、突然時間が過去へと後戻りしはじめ、50 秒の間 5 億年の年月をさかのぼる。その間に、人間から猿へ、猿から爬虫類へ、さらに爬虫類から微生物へと、登場するキャラクターが次々に変わっていく。

これらの多種多様な動物は、過去のプロジェクトで培ってきた技術を総動員して作成された。ところが、この CM では、動物を取り囲む環境も時間軸に沿っ

て次々に変化し、なおかつ、その変化をかなり正確に描き出す必要があった。このため、植物の成長や岩石の風化などをコントロールする汎用性の高いシステムが新たに作成された。自社の制作パイプラインに新しいシステムを加え、表現の幅を拡張できたという点で、この CM プロジェクトは大きな意義を持っていた。

CM 部門では、イギリスのアードマン・アニメーションズ社 (Aardman Animations) が制作した、ジョニー・ウォーカーの CM (“Johnnie Walker Paintings”) が受賞した。作品の中では、ドラクロア (ロマン派)、北斎 (浮世絵)、スーラ (印象派)、ミロ (抽象画) といった、異なった様式の絵画の中に、カメラが順に潜入する。そして、それぞれの絵画の世界で、絵には描かれていない事件が起こる。CM が進行する過程では、それぞれの世界が絵画の世界であることはわからない。だが、ラスト・シーンでカメラが手前に引くと、そこは美術館の一室で、壁にはこれまでカメラが辿ってきた世界によく似た名画が飾られている。

制作上最も苦心したのは、それぞれの絵画がもつ特徴を、どのようにして 3D アニメーションで表現するかということだったという。たとえば、ドラクロアの場合であれば、写実的でありながらも現実にはありえない構図をもっている。このため、実写と CG とを巧みに組み合わせる方法がとられた。

北斎の場合には、木版画独特の鋭い線を表現するためのシェーダー (質感を表現するための簡易プログラム) が開発された。ミロの場合には、ボリューム感のある黒い太い線を強調するために、この線を 3D で作成し、その変形に重点がお

かれた。また、スーラの場合には、点描のタッチをパーティクルで作成し、ベースとなるアニメーションはパーティクル・システムを用いて作成された。ラスト・シーンの美術館の部屋は、全て CG で作成され、グローバル・イルミネーションでレンダリングされた。

アードマン・アニメーションズ社の CG 部門は、これまでは主に、得意とするキャラクター・アニメーションの制作を中心にしてきた。今回のように、広範囲にわたるさまざまな CG 技術を融合させた作品は、彼らにとっては大きなチャレンジだった。それだけに、この受賞には大きな意味があったようだ。

ミュージック・ビデオ部門では、フランスのエディ社 (Chez Eddy) が作成した、 “Mickael the Turtle” という作品が受賞した。この作品は全編 3DCG で作成されており、ユーモラスな亀のキャラクターが、音楽に合わせて軽快に踊りまくる。スピード感あふれる演技の連続は、フランスの CG 映像の新しい息吹を感じさせる。

映画 VFX 部門では、イギリスのダブルネガティブ社 (Double Negative) が VFX を担当した、「バッドマンビギンズ」が受賞した。

今年は、従来のショート・フィルム部門の賞が、長編と短編に分けて与えられた (注2)。長編作品としては、NY のブルースカイ・スタジオ社 (Blue Sky Studio) が制作した映画「ロボッツ」が受賞した。短編作品としては、LA のブラー・スタジオ社 (Blur Studio) が制作したショート・フィルム “Gopher Broke” が受賞を果たした。

全体的にみて、今年のイマジナ・アワー



グランプリ受賞作品「Clik Clak」(Supinfocom)：不思議な世界観と予期せぬ展開をみせるストーリーが観客に好評だった。フォトリアルな要素と様式化された要素とをうまく切り分け、かなり高度なテクニクを導入して作成された映像も、高く評価されていた

ドの受賞作品には、3DCG ならではの表現を生かした作品が目立っていた。今回はこの中から、グランプリを受賞した「Click Clak」と「Gopher Broke」の2作品を、作者とのインタビューを通して紹介する。

(注1) アニメーションは次のサイトで見るができる。<http://clik.clak.free.fr/>
(注2) 「Prix du Long-Métrage」「Prix du Court-Métrage」の2つの賞を指す。実質的には、今回のこの2つの賞は、3DCG フィルムの長編作品と短編作品への賞を意味していたようだ。

「Click Clak」

作品のタイトル「Click Clak」は、物語に登場する2匹のロボットの名前だ。なぜこのような名前とつけたかという、このロボットは、声を出して言葉を発する代わりに、自分の体や周りの物に触れて音を出す。1つ1つの音が、1つ1つの単語となって、宙に飛び出し、言葉をつくりだす。フランス語では、「clik」や「clak」やという単語は、雑音を表わす擬音語としてよく用いられる。いわば Click Clak とは、音を用いた彼らの不思議なコミュニケーションを象徴しているといえる。

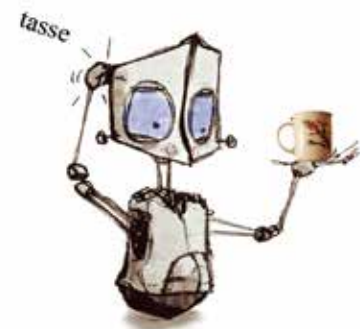
彼らのコミュニケーションでは、ある

単語に対して、それが主語であれば次に述語が、それが名詞であれば次に形容詞が、というように、連鎖的に次の単語が出てくる。だが、時には、ある単語の類義語や反対語が発作的に出てくることがある。つまり、基本的にはあるロジックに基づいて連鎖的に言葉が出てくるのだが、このロジックが少し狂っている。作者のビクトル・ムーランが描きたかったのは、この狂った論理性に基づいた連鎖反応だった。

もう少し突っ込んでいうと、表現しなかったのは、この世界に存在する「物体(Object)」と、何故それらが今あるような形や状態で存在しているかということだったそうだ。たとえば、りんごが机の上にあるという状態は、机という物体とりんごという物体とが結びついて作り出される。つまり、物体同士がちょうど鎖で繋がれていくように連鎖反応を起こして、この世に存在する物の形や状態が作り出される。Click と Clak の場合であれば、頭、胴体、腕、足といった部品が繋ぎ合わさって、ロボットとなっている。そして、これらの部品が連鎖反応を起こ



Vector Moulin



スケッチ：「連鎖(enchaînement)」をイメージさせるロボットのデザインでは、かなりの試行錯誤が繰り返されたようだ

して、さまざまな動きを作り出す。いわば、この連鎖反応が彼らに生命を与えていることになる。ところが、前述したように、彼らの連鎖反応は完璧ではなく、そのロジックは未完成でおまけに少し狂っている。そして、このことが、ストーリーの意外な結末を生む。

物語には、2匹のロボット以外に、1人の人間の男の子が登場する。はじめはわけのわからなかった男の子も、やがてこの不思議なコミュニケーションのコツがつかめ、ロボットと心が通うようになる。だが、困ったことに、男の子が発する人間の声が、ロボットにとっては、とんでもない騒音に聞こえる。そして、男の子が突然発したくしゃみの音は、ロボットの連鎖のロジックをまったく壊してしまい、最後には体までばらばらになって死んでしまう。

ムーラン氏は、このロボットの死は、ロボットが最初の「物体」の状態に戻ったことを意味しているのだという。前述したように、ロボットのロジックは不完全でどこか狂っている。それゆえに、ちょうど中世の人達が考えた永久機関が永久でなかったように、ロボットの連鎖反応も、ほんのつかの間のものでしかありえないのだという。その鎖はやがて切れて、繋がっていない「物体」の状態に戻るべき運命にある。だから、2匹のロボットは、ストーリーの最後で死ななくてはならないのだそうだ。



CM 部門受賞作品

“Johnnie Walker Paintings” (Aardman Animations)：ドラクロアの「自由の女神」では、実写とCGとを巧みに組み合わせる方法がとられた。実写は、絵に登場する人間や馬などを、いくつかの小さなグループに分けて撮影し、合成によって組み合わせた。背景の空や遠景の人間など、足りない部分はCGで補われている。CGの人間がメインになるシーンでは、一つ一つのキャラクターをモデリングして、手付けでアニメーション。質感は、写真、絵画、CG素材などを組み合わせたマッピングによって作り出されている



アニメーション部門受賞作品

「チャーリーとチョコレート工場」(FrameStore-CFC)：動物の表現に定評のあるFrameStore-CFCでは、市販ソフトと自社ツールと組み合わせた動物専用のパイプラインが幾つも構築されている。この映画でも、実写と見間違ふほどリアルなリスのアニメーションが評価され、受賞を果たした

して、ランプや椅子などの物体は非常にフォトリアルに表現されている。ライティングもグローバル・イルミネーションを用いて行われた。

ムーラン氏自身は、この作品の発想をダダイズムやデュシャンの作品などから得たそうだ。「イマジナ・グランプリといえば、ピクサー作品がよく受賞していたことを覚えている。その賞をまさかこの作品が受賞するとは夢にも思っていなかった」とムーラン氏はいっている。確かに、一般的にエンタテインメント・フィルムといわれるものとはかなり違った色合いの作品だが、観客は意外にもこの作品を心から楽しんでた。新しい映像表現や映像技術を映像制作という視点だけではなく、そのもっと根本にある視点から捉えることは、アニメーション・フィルムが表現できるストーリーの幅を広げるだけでなく、エンタテインメント・フィルムという概念をも変えていくことになるのかもしれない。

「Gopher Broke」

この作品は、昨年のSIGGRAPHエレクトロニックシアターでも話題となった作品で、一見するとピクサー社の作品を彷彿させる本格的なフル3DCGフィルムとなっている。制作は、LAを本拠地とするBlur Studio。同社は、CMやゲーム、DVD作品のVFXをその活動の中心としているが、最終的にはピクサー社のように、商業的なフル3DCG映画の製作によって興行的な成功を収めることを目標としているようでもある。そのためか、この2年ほどの間に、数多くのショート・フィルムを世界的なアニメーション・フェスティバルに入選させ、その中のいくつ



特別賞受賞作品

“Guinness'noitulovE” (FrameStore-CFC)：キャラクターだけでなく、背景の環境もCGで作成。このCMのために、植物の成長や岩石の風化などをコントロールするインハウスのシステムが新しく構築された

作品を制作する上で一番苦労したのは、上記のような多分に哲学的なテーマを、いかにしてうまく視覚化するかということだった。連鎖的に飛び出してくる単語をトポグラフィーの形で表したり、ロボットと人間という違った連鎖のロジックを持ったキャラクターを登場させたのも、テーマをより分かり易く視覚化するためのアイデアだったそうだ。さらに、作品の冒頭では、ロボットたちが作成した



ミュージック・ビデオ部門受賞作品

“Mickael the Turtle” (Chez Eddy)：フレームストアCFCのケミカルブラザーのCMも人気が高かったが、それを押しのけて受賞したのが、ヒップホップが大好きという2人の若手アーティストが中心になって作成したこの作品。ギャグを盛り込みながら、カメのキャラクターがスピーディに踊りまくる

「連鎖反応」を作り出すマシンが登場し、ここでは物体同士がぶつかったり転がったりする様子が、物理シミュレーションを用いて表現されている。逆に、作品の随所に登場する流体シミュレーションで作成した煙や霧などは、自然界のまっとうなロジックを象徴しているのだという。真っ白な世界に登場するさまざまな物体こそが、この作品の主人公で、ロボットや人間がかなり様式化されているのに対

かは、実際に商業的なプロジェクトに導入されることが決定しているという。

今回の「Gopher Broke」は、Blur Studio を率いる Tim Miller が中心となり、同氏が抜擢した若きアーティスト、Jeff Fowler がディレクションを担当して作成された。Jeff Fowler は、もともとは純粋アートの道を歩むことを考えていたそうだが、しかしながら、高校時代に映画館で目の当たりにした「ジェラシック・パーク」や「トイ・ストーリー」などの作品は、これこそが自分が生涯を賭けて追及すべき道だという、揺ぐことのない信念を抱かせたのだという。そして、大学時代に作成したショート・フィルムは、世界各国のアニメーション・コンペティションで高く評価され、この作品に目をつけた Tim Miller の誘いで、Blur Studio に加わることになった。

Flowler 氏にとって、アートとはそんなに大げさなものではないという。間違っても自分の哲学を声高く叫ぶとか、後世にまで残る作品を作り出すとか、それによって名声を得るとか、そんなことは考えてもいないのだそう。同氏が望むのは、その作品を見た人々がにやりとしたりくすっと笑ったり横腹がねじれるほど笑ったり、その度合いに違いこそあれ、観客からとてもポジティブなレスポンスが得られることで、どれほどの苦勞をしても、こういった観客からの反応さえ得られればとても報われたと感じるのだという。そして、こういった観客とのインタラクションこそが、同氏の考えるアートだといえるようだ。

そのためか、自分のアートに大きな影響を与えた要因としても、過去の偉大なアーティストというよりは、自分が日常生活で目にしてきた光景や大学や職場で自分と取り囲む人々が作り出す作品、さらには、インターネットや WEB サイトを通して目にした世界各国のアニメーション作品などを真っ先に挙げています。作品を作り出す姿勢もそれほど気負ったところはなく、ことのほか自然体で謙虚だ。

ただし、ディレクションという責務に関する見解は非常に厳しい。なぜなら 1 つの作品の成否のほとんどはディレクタ



Gopher Broke スケッチ



Jeff Fowler



ショートフィルム部門受賞作品「Gopher Broke」

という 1 人の人間の責任にかかっているからだ。まず、ディレクタは作品の作成に協力してくれる人々に対して大きな責任を負っている。彼らは協力を惜しまないであろう反面で、数多くの質問をディレクタに投げかける。その質問にきちんと明確な答えを出し、彼らを適切な方向に導いていくことがディレクタにとっての最低限の責務なのだという。そしてそのためには、常に自分のアイデアをクリアに表現するための、準備をしておく必要があるという。具体的に言えば、制作の節目ごとに「よりクリアに表現するにはどうすればいいのか」を自分自身に問いかけて、その答えをきちんと見極めておくことが必要なのだそうです。

その一方で、ディレクタは観客に対する責任も負っている。作品のコンセプトがどのようなものであれ、作品を見ている観客を夢中にさせ、楽しませ、本当に喜ばせることが最低限の責任なのだという。アニメーション作品や映画作品の場合には、一度製作が走りだしたら、大きくその流れを変えることは難しいのだが、やはりその製作の節目ごとに、観客はこれまでに見たことのない、体験したことのないシーンを目のあたりにすることを望んでいるのだということを、強く認識して軌道修正する必要があるのだそうです。

作品の要がストーリーであることはいうまでもないが、特に主役クラスのキャラクターのデザインとストーリーとの間には、その成否を巡って非常に密接な関係があるのだという。それゆえに、

「Gopher Broke」では、主役のキャラクター 1 匹のために、デザイン作業の 90% が費やされたそう。準主役や脇役のキャラクターに関しては、残された時間内でアーティストが割けるだけの時間と手間をかければそれでいい。ただし、主役のキャラクターに関しては、譲歩することなくとことん突き詰める必要があるのだという。逆にいえば、こういったコントラストをつけることが、作品全体の中で良い効果を生み出すこともあるとさえいえるようだ。

「Gopher Broke」の作成において、最大の困難は、時間との戦いだったという。戦いといっても、これは、いかにして作品の完成を納期に間に合わせるか、という問題ではなく、「作品の質を高めるために、最後の一滴までアイデアを加える」という作業を、どこまで突き詰めるかという問題だったという。アニメーションといい、質感の作成といい、ライティングといい、すべての工程で、アーティストは最後の最後まで「一滴」を加えることを惜しまなかったそう。この作品の良さは、それでこそ生み出されたものなのだが、この「最後の一滴」を加える作業のバランスをいかにして取るかということが、ディレクタにとっては最大の難関だったようだ。「Gopher Broke」は、現在 DVD の長編フィルムでのリリースを目指して、ニュー・バージョンの制作が続けられている。

Noriko Kurachi