



欧州最新映画 VFX

倉地 紀子

インターネットの発達によって、イギリスやフランスのVFXプロダクションが、母国で作業を行いつつハリウッド映画のVFXを行うケースが、著しく増えてきている。今回は、このようなプロダクションによる最新VFXの概要を紹介する。

「アンジェラ」

映画「アンジェラ」は、リュック・ベッソン監督の6年ぶりの新作にあたる。自らが設立したヨーロッパ・コープという映画プロダクションからのリリースで、厳密にはフランス映画なのだが、もちろん世界公開が前提となっている。映画「グラン・ブルー」で一躍映画界の寵児にのし上がったベッソン監督は、その後「レオン」「フィフス・エレメント」などのハリウッド映画で成功を収め、世界的な名声を得る。その監督が新たに世に送り出した「アンジェラ」は、ハリウッド・エ

ンタテインメントとは打って変わって、監督自身の私小説を思わせる繊細で美しいフランス映画となっている。

この作品には、派手なアクション・シーンも特撮も登場しない。男と女とパリの街が、ほとんど手持ちカメラで撮影され、全編モノクロで描き出されている。主人公の男女は、内気な無一文のチンピラと、彼を救いにきた大胆不敵な天使。その外見から内面にいたるまで、すべてが対照的だ。白と黒で描いた理由の1つは、こういったコントラストを際立たせるためだったという。また、監督は物語をできるだけ詩的に描きたかったという。カラーでは情報量が多いだけに、とかく現実的になりがちだ。詩的な表現という意味では、モノクロの表現が最適だと思ったという。

もっとも、現在ではモノクロ・フィルムよりもカラー・フィルムの方がずっと

質が高い。このためネガとしてはカラー・フィルムが用いられた。さまざまなカラー・フィルムを用いてテストを繰り返す、モノクロに変換した場合に最も美しくなるものが選択されたそうだ。ネガはいったんデジタルに変換されて、さまざまなエフェクトが加えられ、最終的にモノクロに変換された。

今回の映画では、男がセーヌに飛び込むシーンや、エッフェル塔の屋上から吊り下げられるシーンなど、通常VFXで差し替えられるような危険な演技も、俳優が体当たりで行っている。ではVFXはどこに使われているのかというと、ひたすらに実写やナレーションでは作り出せないような、少しマジカルで詩的な効果を作り出すために用いられている。

たとえば、男が窓から見上げる夜空には、大きな月が出ている。一見すると綺麗なパリの夜空だが、考えてみればエッフェル塔の幅ほどもある巨大な月が現れるわけもない。また、天使がもつ不思議な力は、現実にはあり得ない出来事を次々

「Angel-A」とは、主人公の女性の名前だが、同時に、エンジェル(女)とアンドレ(男)が一緒になって、はじめてお互いに欠けていた何かを見つけ出し、自分自身を束縛していたものから解放たれていくストーリーを暗示している ©EuropaCorp Visual Effects:BUF



ストーリーでは、早朝のパリ、人生に絶望した男が一人、橋の欄干を越えてセーヌに飛び込もうとする。が、その瞬間、ふと横を見ると、異様に美しい女性が1人。なんと彼女は男よりも先に河に飛び込んでしまう。彼女を助けるために後を追って男も河に飛び込む。ずぶぬれになって川岸にたどり着いた2人。その瞬間から、48時間におよぶ不思議なパリの旅がはじまる





(1) 灰皿のシーン映画の中には、アンジェラの不思議な力を象徴するVFXが散りばめられている。この灰皿のシーンは、その中でも最もわかりやすい例。アンジェラの内面を表わす、少しコケティッシュで繊細なエフェクトが求められた
(2) 目のエフェクト：カラー・フィルムで撮影されたネガはデジタルに変換され、その状態であらゆるエフェクトが加えられた。この時点ではあまり色味に関して気を配ることはなかったという。最終的に白黒に変換される段階で、微妙な色の調整が行われた



(3) 羽のシーン：クライマックスの天使の羽は、現実の世界の羽というよりは、天上界の神々しさをもった羽であることが求められたようだ。このためパリ中の天使の映像をリファレンスにして、羽の3Dモデルが作成された。羽に関する監督の指示は非常に細かく、アンジェラの体と羽との間のスケールの比率まで監督が決定したそうだ。現実の世界に留まりたいアンジェラにとっては、羽は1つの大きな束縛となっている。このため、柔らかい動きというよりは、アンジェラの体を締め付けるような、少し硬い感じのアニメーションが求められたようだ

(4) 水中のシーン：ビュフ社は、群れのシミュレーションや流体シミュレーションと連結した高性能なパーティクル・システムを構築している。ただし、このシーンでは、パーティクル・システムは用いられておらず、実写の泡素材が合成されている



に引き起こしていく。それを暗示するためのVFXも、映画の随所に織り込まれている。ただ、この物語の天使にはどこか不完全なところがある。そのためか、天使の体がスーッと消えるシーンでも、抱きつこうとして腕だけが一瞬消えずに残ってしまう。灰皿が宙に浮くシーンでも、すんなりと持ち上がるわけではなく、戸惑いながらゆっくりと持ち上がり、少し傾いてまたもとの位置に戻ってくる。タバコに火がつくシーンでも、いきなりポツと火が着くわけではなく、タバコの先端が少しずつ伸び、最後にやっとポツと火が着く。ベッソン監督の難しい要求に答えたVFXは、パリのビュフ社が担当した。

ハリウッド映画のVFXも数多くこなすビュフ社は、3DCGの全工程を自社製のソフトウェアで統一している。レンダリング・エンジンとしてはメンタルレイという市販ソフトを使っているが、その上には数多くのシェーダーが構築されており、見た目にはインハウスのレンダラと何ら変わりはない。非常に高度な技術力を持ちながらも、一貫して目指されているのは、16世紀から19世紀のフランス絵画が持っているような、アート性の高いリアリズムだ。名画が持つ筆のタツ

ちは、いかに技術が進歩しようとも、それだけでは決して作り出せないものなのだという。1枚1枚の絵にこだわったという監督と自社のアート性を貫くビュフ社とのコラボレーションは、非常に繊細でノーブルな映像を作り出した。

この映画の中では、いたるところにさまざまな形で羽や翼が登場する。明け方のパリ、建物の屋根からふさふさした毛の鳥が2匹ほど飛び立つ。一見するとなんということのないパリの風景だが、よく見るとこんな鳥にパリでお目にかかったことはあまりない。また、天使の羽が一枚抜け落ち、ふわふわと公園の上空を舞っていくシーンがある。実に心地よく舞っていく羽にしても、こんなに好都合な位置で長い間舞っているわけもない。これらの鳥や羽はCGで作成された。唯一明らかにCGだとわかるのが、クライマックスに表れる天使の羽だ。ただし、この羽に関しては鳥のような柔らかくリアルな羽というよりも、神々しい彫刻のような幾分硬い雰囲気が必要された。このため、パリの街中を探し回って天使の映像を撮影し、これらをもとにして3Dモデルが作成されたという。そして、監督が望む見え方にぴったりと一致するまで、際限のない試行錯誤を繰り返して、

その質感やライティングが決定された。

映画の中にさまざまな形で羽を散りばめた理由を、監督は「宝探し」だと言っている。人間は太古から大空を自由に飛び回りたいと願っていた。それは現実の世界でのさまざまな束縛から逃れて自由になりたいという願いでもある。羽は人間が自由になるための宝。いってみれば、この宝探しは束縛から自分を解き放って本当の自分を見つけ出すための旅でもある。監督にとっては父と神とが絶対的な存在だった。それは映画監督として成功をおさめ、名声を得た後も変わらなかったようだ。今回の映画の作成にあたって、周りからはかなりの反発もあったようだ。ハリウッドでの成功者がこういった私的な映画を作成するためには、大変な勇気が必要とされたらしい。だが、この映画を撮り終えて、はじめて1人の人間として自立できたように感じたという。映画のラストで主人公の男がつぶやく「ジュ・スイ・リーブル(俺は自由だ)」という言葉は、監督自身の言葉でもあるようだ。

ベッソン監督は、「アンジェラ」と並行して、初めての3DCG映画となる「Arthur and the Minimoys」という映画の製作も行っていた(フル3DCGではなく一部実写も加えられている)。5年を費やし



このシーンに続くフレームでは、CGカメラが、逆三角錐形のガラスのピラミッドを潜り抜けてルーブルの地下へと進んでいく。撮影されたのは、ガラスの底面を覗き込むトム・ハンクスだけで、その他はすべてCGで作成された。逆三角錐形のガラスのピラミッドをCGで復元する作業には3ヵ月が費やされたそう

たこの作品もほぼ完成し、12月に全米での公開が予定されているそう。膨大な量のCGシーンの制作は「アンジェラ」と同様にビュフ社が担当した。これらのCGシーンの作成のために、ビュフ社はパリ南部にある都市に新たにスタジオを設けて、ここですべての作業が行われた。子供向けの絵本を題材にしたというこの作品は、1人の人間として自立した監督が、次の時代を担う子供たちに夢を託した作品といえるのかもしれない。

『ダ・ヴィンチ・コード』

いわずと知れたベストセラー小説の映画化。公開と同時に世界各国で今年最大の観客動員数を記録したが、映画に対する評価は賛否両論に分かれたようだ。

『ダ・ヴィンチ・コード』のVFXは、大きくは2種類に分けられる。1種類目は、過去の歴史的な逸話をビジュアル化するためのVFX。もう1種類は、現実のシーンにおけるVFXだった。そして、後者のVFXの全てを、ロンドンのダブル・

ネガティブ社が担当した。

この映画プロジェクトにおけるダブル・ネガティブ社の任務は、まずプレ・ビジュアライゼーションという作業から始まった。たとえば、映画の冒頭では、ルーブル美術館の館長が何者かに殺害される。原作では、その死体は、レオナルド・ダ・ヴィンチが作成した「人体図」を模した形で横たわっており、その周辺にはさまざまな暗号が記されていたとある。

しかしながら、実際にその状態をビジュアライズするとすると、どのような形で死体や暗号を配置するか、どのようなカメラ位置からそれを写すと効果的かということ直感的に捉えることが難しかった。そこで、人物や環境などをシーンに登場するすべてをCGで作成して試行錯誤を繰り返し、その結果をもとにして実際の撮影が行われた。

プレ・ビジュアライゼーションが重要な役割を果たしたもう1つのシーンとしては、ウェストミンスター寺院に赴いた主人公ラングドンが、少しずつ暗号の解明

に近づいていくシーンがある。このシーンでは、ラングドンの内面の変化を象徴するようなビジュアルが必要とされたからだ。ラングドンは、ニュートンの墓のディテールを思い描きながら、暗号の解明を進めていく。このため、プレ・ビジュアライゼーションに基づいて墓の模型が作成され、モーション・コントロール・カメラで捉えた墓の模型と、その一部を置き換えるためのCGモデルとを組み合わせることによって、現実にはあり得ないミステリアスなカメラの動きが作り出された。

暗号が見事に解き明かされるシーンでは、ラングドンがパズルを解いていく過程が、宇宙の中のさまざまな惑星を表わすCGオブジェを用いて表現されている。ラングドンを中心として、その周りを惑星が取り囲む構図は、中世の絵画に非常によく似ている。このシーンでは、ラングドンのイマジネーションとその宗教的・絵画的背景を際立たせるために、写実的というよりは絵画的な色を作り出すための努力が重ねられたという。

前述したニュートンの墓のシーンもそうだったが、映画の中では、ストーリーの意外な展開を象徴するかのよう、通常ではあり得ないカメラの動きが多くみられる。このようなカメラの動きを作り出すために、数多くのシーンで、中心的な役割を果たす物体や、それを取り囲む環境がCGで復元された。その代表的なものとして、映画の前半に登場するカーチェイス・シーンが挙げられる。このシーンでは、サリスが運転する車とその周りの

殺害されたルーブル美術館の館長が、レオナルド・ダ・ヴィンチの「人体図」を模して横たわるシーンでは、CGによるプレ・ビジュアライゼーションが活用された

映画の中で、もっとも原作のままの雰囲気をかもし出していたキャラクターがこのサリス。カーチェイス・シーンでは、サリスの車と車を取り囲む町並み全体もCGで復元された





ラングドンとヌブーがパリから南仏、イギリスへと逃げるシーンでは、切迫したカメラの動きを作り出すために、逃避行に用いられた車や飛行機が頻繁にCGモデルで置き換えられた ©2006 Sony Pictures Entertainment Visual Effects:Double Negative



実写では難しいカメラワークを可能にするために、リー・ティービングの自家用ジェット機がCGで復元された



車はセット撮影、ガラスや車の部品の破片がCGで加えられている。人物は別途撮影して合成された



車と車に接しているトラックの給油タンクの部分がCG



ラングドンとヌブーの旅の終着点となるスコットランドのロスリン教会は現在修復中。このため、撮影映像をCGで修復して原作に忠実なロスリン教会が復元された



法王の私邸ガンドルフォ城は撮影が許されなかったため、代わりにイギリスのリンカンシャーにある城が撮影に用いられ、この撮影画像をもとにガンドルフォ城が復元された

町並み全体がCGで復元されている。秘密結社の戦士サリスは、孤独と宗教的な義務感に駆られて、執拗なまでに次々と人を殺害していく。全キャストの中でも、サリスの真に迫った演技は高い評価を得ている。その狂気を思わせるようなダイナミックなカメラの動きがCGで作成された。

ラスト・シーンでもCGカメラが生かされている。このシーンでは、ルーブル美術館の前にたたずむラングドンの視線に沿って、カメラが逆三角錐形のガラスのピラミッドを潜り抜け、ルーブルの地下へと進んでいく。ここでは、ラングドン以外のすべての要素がCGで作成された。カメラがルーブルの地下に達した後のシーンでは、モーション・コントロール・カメラで撮影された画像とCGエレメントが合成された。カメラは急降下するのではなく、思惑するようにゆっくりと進んでいく。監督は、観客が心の中でこのピラミッドに隠された謎に想いをよせる余裕を与えなかったようだ。ただ、原作を知らない観客にとっては、ラストの意味が若干捉えにくかったようでもある。

CGが果たしたもう1つの重要な役割としては、実際に撮影を行うことのできなかった古い寺院を、CGを用いて現物さながらに復元するという作業があった。表向きは撮影とされているものの、映画に登場するほとんどの城や寺院になんらかのエフェクトが加えられている。中でも最も大規模な作業となったのが、法王の邸宅となっているガンドルフォ城の復元だった。秘密結社の司教アリンガローサが真夜中にこの城を訪れるシーンは、映画の中で非常に重要な位置付けにある。

この城は実際に南イタリアに存在しているのだが、撮影が許されなかった。このため、イギリスのリンカンシャーにある城が撮影に用いられた。しかしながら、撮影に用いられた城とガンドルフォ城とは、城のディテールだけでなく周りの環境も著しく違っていた。そこで参考となる写真をもとにして、野原となっている部分を取り除き湖を加えるなど、城の周りの環境全体もCGで復元された。湖に関しては水面の質感にまで気を配って正確に復元されたという。

また、復元の過程では真昼に撮影されたガンドルフォ城の写真がもとになっていた。このほうがよりディテールを正確に復元できるからだそうだ。そして、すべての要素が復元された後に色味を夜のシーンに変換し、最後にアリンガローサ

の車が寄っていく実写映像と合成された。城のレンダリングでは、車のライトの照り返しなども正確に計算されたという。このシーンではアートの要素を存分に盛り込むことができ、ダブル・ネガティブ社にとって非常に満足いく映像に仕上げられたようだ。

全体的にみて、監督はどのシーンに関しても限りなく現実に近い情景として描き出すことを望んでいたようだ。だが、なにぶん宗教という人間の内面に深く関わるテーマを扱っているだけに、これをひたすら写実的に描こうとすると、無理が出てくることもある。

実際のところ、ダブル・ネガティブ社はもう少し幻想的でアーティストチックなエフェクトを加えたかったらしく、小説の中の美学を映像化することの難しさを痛感させられる作品となったようだ。

映画そのものが難しいという声も聞かれるが、これは原作やその時代的・宗教的な背景を捉えてから見るとわかりやすい。できれば原作に目を通してから映画を見るのがお勧めだ。

Noriko Kurachi