



SIGGRAPH2006 (東海岸の文化)

倉地 紀子

SIGGRAPH2006 は、西海岸から東海岸へと場所を移し、17年ぶりにボストンで開催された。同じアメリカでも「東海岸」「西海岸」という意識の違いはかなりあるようで、コースやスケッチのプレゼンターも東海岸の大学やプロダクションからの参加が多かった。そのためか、今年のSIGGRAPHは西海岸とは違った東海岸ならではの文化を感じさせるものだったともいえる。今回はそのような特徴をよく表していた映像作品を紹介する。

<One Rat Short>

アニメーション・フェスティバルの大賞にあたるベスト・オブ・ショーを受賞したのはNYの映像プロダクション

Chalex社が作成した「One Rat Short」という作品。NYのフル3DCGフィルムといえば、いまやピクサー社やドリームワークス社に伍して活躍するブルースカイ・スタジオがよく知られている。かつてSIGGRAPHのエレクトロニック・シアターで大きな話題となった「Bunny」は、ブルースカイ・スタジオがフル3DCG映画の制作に乗り出すきっかけともなった。フォトリアルな動物の表現、少し影のある表現、決してハッピーエンドには終わらないストーリーなど、「One Rat Short」には「Bunny」に共通する要素もある。ただ、ブルースカイ・スタジオがCGによる映像制作のパイオニア的な

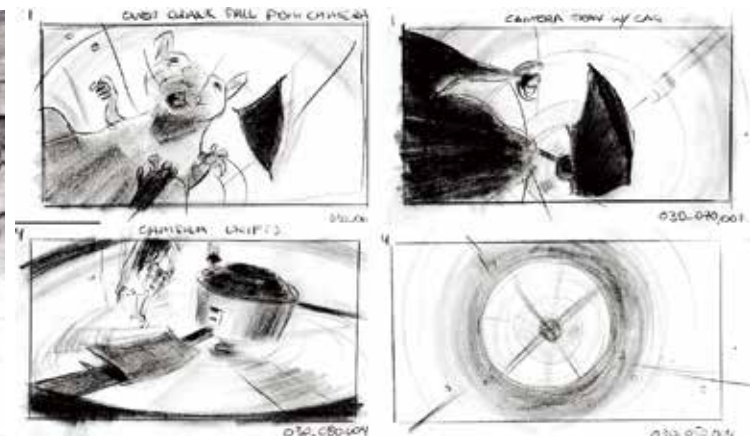
存在であるのに対して、Charlex社はごく最近までCGとは無縁だった。ある意味で、CGにとらわれない独自の映像美学を持っているともいえる。そして、そこにはこの作品のディレクターであり、Charlex社の創始者でもあるアレックス・ウェイル氏の映像制作に対する独自のフィロソフィが色濃く反映されている。

アレックス・ウェイルは、NY生まれのNY育ち。NYを心から愛する生粋のニューヨーカーだ。少年の頃から彼の心を捉えて離さなかったのが、この街に溢れる映像の数々だった。そんな彼が映像の世界に飛び込んでいったのはごく自然な成り行きで、若くして自らのプロダク

Weil氏の映画は決してハッピーエンドには終わらない。Sad Songをモットーにした初めての3DCGフィルムは、鼠同士の切ないラブ・ストーリー。真実味のある鼠の表現を作り出すために、毛の表現技術には苦心したようだ。メンタル・

レイによるレイ・トレーシング、3種類のオクルージョン・マップ(アンビエント・オクルージョン、スペキュラー・オクルージョン、バックライト・オクルージョン)など、技術的にもかなり高度な手法が組み込まれた ©Charlex





Weil 氏の演出のモットーは即興性。ストーリー・ボードは存在しても、あまりそれに捕らわれることなく、即興的に自由な発想を組み合わせ、最終的なストーリーや演出を決定していく

ションを開設。主に CM やミュージック・ビデオなどの仕事を中心に斬新な映像を作り出していった。特にミュージック・ビデオの分野では、イエスやカーズなどのロック・バンドのプロモーション・ビデオ作品によって数々の栄光ある賞を受賞している。

ウェイル氏が映像制作に CG を導入したのは 5 年前のことだった。これも自然な成り行きで、それを時代の要請と感じたからだという。ただし、この段階では 2D に限られており、3DCG を導入したのはつい 2 年ほど前のことだった。そして、その理由はどうも釈然としない。理由はわからないけれど、そうしたいと思ったから、というのが率直なところのようだ。ただ、この 3DCG の導入が長年待ち望んできた映画製作への大きな架け橋となる。

ウェイル氏にとって映像制作の原点は、即興性だという。ハリウッド映画のように、じっくり練り上げたストーリー・ボードに従ってシステマチックに演技を割り当てていくのではなく、ちょうどジャズ・バンドやロック・バンドのように、チームのメンバー 1 人 1 人が即興的に作り出したアクションが絡み合っ、個性豊かで独創性のある作品が作り出されていく。それが、同氏が理想とするディレクションだ。そして、同氏にとっても意外なほど、3DCG はこのビジョンによく合っていた。たとえば、伝統的な実写映画と違って、CG の場合にはいかようにもカメラを動かすことができる。つまり、メンバーの独創性や即興性を束縛することなく、それらの融合を監督自身の目を通して違

う次元で行うことができる。これはまさに、ウェイル氏が望んでいた演出スタイルだといえるからだ。カメラの動きだけでなく、近年の 3DCG にはインタラクティブな要素が増えているだけに、即興的な映像制作に適した数多くの可能性が期待できそうだ。

同様なことはストーリー構成に関してもいえる。ウェイル氏が目指しているストーリーは、単純でハッピーエンドが保障されているハリウッド・スタイルのストーリーでは決していない。一言でいうと「Sad Song」だという。あえて悲しいストーリーを選択するのは、人間にとって悲しい体験ほどそのインパクトが強いからなのだそう。そして、その悲しいストーリーを歌にして奏でるところに、ウェイル氏ならではのストーリー・テリングの技がある。美しい歌は、いろいろな波長の波が重なり合って作り出される。大きくゆったりとした波、小刻みに震える波、安定した波、不均衡で微妙に変化する波と、その波のスタイルはさまざま。これらが融合して深みのある歌となる。ストーリーの場合もまったく同様であるべきだとウェイル氏は言う。たとえば「One Rat Short」では、「鼠」という、どちらかという一般的なにはあまり好印象をもたれないキャラクターの世界が中心となっている。だが、その一方で、ストーリーの軸としては、ラブ・ストーリーという、映画を愛するすべての人々が真っ先に興味をもつ永遠のテーマを扱っている。問題はこの 2 つのストーリーの波長をどのように融合させるかということだった。そして、そのために大きな役割

を果たしたのが、まさに現実そのもののようにリアルな鼠の描写や、現実にはありえない詩的な表現を可能にした 3DCG 技術だったのだという。これなくして、この作品の完成はありえなかったとウェイル氏は考えている。ただし、仮にも 10 年前であれば、3DCG の技術がここまで大きな貢献を果たせたかどうかは疑問だという。ウェイル氏が 3DCG を取り入れたいと思った本当の動機は、3DCG がようやく同氏が目指すストーリーや制作体制を充分サポートできるまでに成長したという点にあったのだろう。

ウェイル氏は根っからのエンタテイナー。常にいかに回りのスタッフを楽しませるかを考えている。SIGGRAPH 期間中にも、同氏の主催で「ボストン・ティー・パーティー」というレセプションが開かれ、Charlex 社のスタッフはもとより業界の著名人や各プロダクションの制作スタッフなども交えて華やかな一時となった。

「One Rat Short」に続く作品としては、ウェイル氏が最も愛するフィルム・ノワール (40 年代のモノクロの映画) をコンセプトにした作品や、キャラクター同士が言語や身振りをを用いてインタラクティブすることのない (もっと違ったインタラクティブを設定した) 映画に挑戦する予定だという。もちろん表現の核心はやはり愛なのだそうで、ウェイル氏が作り出す作品が単に実験作品に終わらない豊かさを備えているのは、この点にあるのかもしれない。

＜ドイツ ヴュルテンベルク州立 フィルムアカデミー＞

日本からみた場合とは逆に、ヨーロッパからみると同じアメリカでも東海岸は西海岸よりも遥かに近い。そのためか今年の SIGGRAPH にはヨーロッパからの参加者は多かった。

そんな中で積極的にスケッチなどのプレゼンテーションを行っていたのが、ドイツのヴュルテンベルク州立フィルムアカデミーだった。同校は今年のアニメーション・フェスティバルに数多くの作品を入選させており、エレクトロニック・シアターにおいても4作品が上映された。その中の一作品は審査員特別賞を受賞している。ヨーロッパの学生作品といえばフランス国立のシュブインフォコムがよく知られているが、これをしのぐ勢いだといえる。フランスの作品には純粋にアーティスティックな感性を打ち出したもの

が多いのに対して、ドイツの学生作品には技術的なアイデアとアートのアイデアをうまく融合させたものが多いように感じられた。

また、興味深い作品として、アニメーション・シアターで流されていた「Kuhfo」というショートフィルムがあった。この作品もヴュルテンベルク州立フィルムアカデミーから出展されたもので、同校の学生3人によって作成されたもので、全編にわたって NVIDIA からリリースされた Gelato という GPU/CPU ハイブリッド・レンダラによってレンダリングされている。SIGGRAPH のアニメーション・シアターに GPU レンダラで作成された 3DCG フィルムが登場したのは初めてともいえ、Gelato 関連のブースやレセプションでも頻繁にこの作品が上映されていた。著者がこの作品を目にしたのも、

今回の SIGGRAPH で初めて開催された Gelato のユーザーミーティングにおいてだった。Gelato はフォトリアルな質感を売りにしたレンダラだけに、いかにも 2D 的な雰囲気を持ったこの作品をその用例として用いることに違和感を感じる人もいたようだが、作品が進むにつれて、観客は Gelato 云々を忘れて笑いこぼれた。ギャグ満載のストーリーもさることながら、3DCG らしからぬ唐突で奇想天外な動きのタイミングが、観客の脳裏を心地よく刺激したようだ。

「Kuhfo」の制作は、ヴュルテンベルクで開催されたフィルム・フェスティバルのトレーラーを依頼されたところから始まった。この地を訪れる人々をどうやって楽しませるかということを考えながら、ストーリーが練られた。そして、ドイツのこの地方で最も頻繁に寓話などに用いられてきた「丘の上の牛」というキャラクター・コンセプトが選ばれた。ただしこれだけではストーリーの盛り上がりには欠ける。インターネットで散策するうちに会ったのが、アメリカの神話ともいえる「UFO が牛を誘拐する」というストーリー・テーマだった。そして、このテーマをもとに、いくつかのストーリーのバ

"458nm": ヴュルテンベルク州立フィルムアカデミーの学生3人の共同制作作品。この作品も「愛」がテーマ。学生作品とは思えないほど精緻なアニメーションと質感表現が高く評価された



"Racing Beast"(上)"Wojna"(下): ヴュルテンベルク州立フィルムアカデミーからエレクトロニック・シアターに入選した他の作品。共にアートの発想と技術的な発想をうまく融合させた質の高い作品となっていた





この作品では、キャラクターやストーリーがいかにも思ひやりや滑稽さで観客を最大限に楽しませることが最大の目標とされていた。そのため、キャラクター・デザインには最も多くの時間が費やされたという

リエーションが作成された。目標は、3つの丘の上の3匹の牛と1つのUFOだけで、カメラの動きや切り替えを全くすることなく、いかにして観客を大笑いさせるようなオチを作り出すかということだったという。特に深い意味のあるメッセージというよりは、キャラクターやストーリーが持つ思ひやりや滑稽さを、観客が十分に楽しんでくれることが最も大切だったそうだ。

とはいえ思ひやりや滑稽さをうまく表現するというのはなかなか難しい。ギャグやタイミングももちろん重要な要素だが、何といても鍵となるのはキャラクター・デザインだ。このため、キャラクター・デザインに関して際限のない試行錯誤が繰り返され、こうして出来上がった牛は、彼ら自身にとって本当に愛すべ



「Kuhfo」とは、Cow(Kuh)+UFOの略だそう。ユニークなキャラクターと少し風変わりなタイミングのアニメーションが特徴で、特に哲学的なメッセージはないが、敢えていえば、「いつも目にしていることを当たり前だと信じちゃいけない。ひょっとしたら、とんでもないどんでん返しだって起こり得る」というのが観客へのメッセージだそう

き存在となったようだ。

キャラクターが決定したのちには、その世界観を作り出す必要がある。ここでは技術的なアイデアも必要とされた。デザインそのものは2Dだが、キャラクターもそれを取り巻く環境も3Dで作成されることになった。ただし、アート性という意味では、アーティストの筆跡が残っている絵を越えることはできない。3Dを用いるのであれば、手書きのアーティスト以上に、アートの局面に留意する必要があるのだと彼らはいう。そのためか、この作品では、3Dモデルが3D空間の中でより2Dカートゥーンのように見えるように、モデルをスクリーンに投影する過程にひと工夫加えてある。

こうして聞いてきて疑問に思ったのは、Gelatoの使用だった。彼らは、ハ

リウッドの大手プロダクションのように、Gelatoをモニタとして提供されているわけではなかった。したがって、時期にリリースされるバージョンも使うことができず、機能的な制限にかなり苦しんだようだ。そこまでしてこのレンダラを用いようとした理由がわからなかったが、1つには、Gelatoが小規模なプロダクション・ワークにおいてどの程度の効果を発揮するかを知りたかったのだという。ただ、どうもそれだけではなさそう。ゲームとは違い、フィルムの作成においては「リアルタイム」はプレビューライゼーションぐらいでしか必要とされないというのが現時点での常識となっている。だが、「将来的にはセットで撮影された映像に3DCGの要素を加えたものをリアルタイムに確認しながら演出や撮影が進められていくようになるはずだ。さらに現在は映画の最終出力は2Dだが、やがてそれは3Dになる。その場合、ますますCGの物体と周りの環境とのインタラクションを確認しながら制作を進める必要がある」と彼らはいう。GPUレンダラへの関心や期待はこのような映画の未来形を察してのことだったといえるのかもしれない。

リアルタイム・フォトリアリスティック・レンダラとして期待されるGPU/CPUハイブリッド・レンダラのGelatoでは、デプスやダイナミック・シャドウをリアルタイムに計算する機能が加えられ、今年初めて開かれたユーザーミーティングではそのアルゴリズムの概要も紹介された



Noriko Kurachi