



2012年12月で絶筆となった  
倉地紀子著「CGコンテンツ」  
本誌月刊FDIで2022年4月蘇る!!



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」-アーティストィックなり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。



## 新しい世代の映画 VFX とアート

倉地 紀子

CG 映像の商業映画におけるデビューは、まず映画製作におけるサービス業務としての映画 VFX から始まった。そして、次第にその創造性の枠を広げ、やがてフル 3DCG 映画が登場することになる。フル 3DCG 映画は、現在ではひとつの映画のジャンルとしてすっかり定着しているが、そのストーリーや表現形式にはあまり変化が見られない。きっちりとしたわかりやすいストーリーに沿って、3DCG による比較的オーソドックスな表現形式がまとめられている。しかしながら、20 代を中心とした若い世代が考えるフル 3DCG フィルムには、そのような既定概念に縛られない、新しい発想や工夫が凝らされたものも出てきている。今回は IMAGINE アワード 2004 で受賞した、若い世代のフル 3DCG ショート・フィルムと、これらの作品を作成したアーティストが考える、フル 3DCG フィルムの未来像を紹介する。

### 「Annie & Boo」

イマジナ・グランプリを受賞した「Annie & Boo」という作品は、作品の構成においても、表現形式においても、これまでのアート作品ともエンタテインメント作品とは違う不思議な魅力を持っている。物語は、高校生の女の子アニーと相手役のブーというキャラクターの 2 人の会話だけによって進行する。場面展開もまったくない。2 人の会話が、実質的なストーリーや画面に登場しない場面を作り出していく。ギャグや派手なアクションもなく、2 人の中の感情の変化がごく自然に描き出されている。表現形式もオーソドックスな 3DCG で、最近では学生作品にもあたりまえのように登場するフォトリアルなエフェクトも加えられていない。その反面で、主人公アニーのしぐさや表情の変化は驚くほどリアルに描か

れており、つつい彼女の心境に同情して、見終わったあとにはアニーの表情ばかりが脳裏に残るほどだ。実際のところ、「いかにして観客がアニーに感情移入できるようにするかが、この作品の最大の鍵だった」と、作者のヨハネス・ウェイランド (Johannes Weiland) は語っている。

ヨハネス・ウェイランドは現在 26 歳。大学時代の学業は CG ともアニメーションともまったく縁のないものだったそうだ。卒業後、一度は社会に出るが、アニメーションを制作したいという想いが断ち切れず、アニメーションを学ぶためにフィルムアカデミー (Filmacademy) という映像制作の専門学校に入学した。そして、アニメーション制作技術のカリキュラムの中で出会ったのが 3DCG だった。「自分は 2D アニメーションを学んだことも、手描きのアートを学んだこともない。すべてが 3DCG から始まった。もしコンピュータ技術や、それをういた CG というものがなかったら、アニメーション制作という夢は実現しなかっただろう」と同氏は語っている。

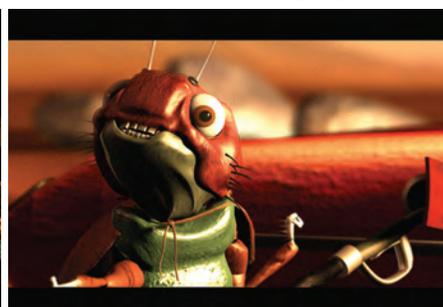
3DCG との出会いによって、アニメーション制作の術を得たウェイランド氏は、3DCG フィルムの制作に興味を持つよう

になる。きっかけとなったのは、ピクサー社のフル 3DCG 映画の数々だったそうで、同氏はそのときの心境を次のように語っている。「フィルムの制作ではストーリーが一番大切だが、ストーリーを思い通りに映像化するために試行錯誤が繰り返され、さまざまな創意工夫が盛り込まれる。3DCG は、試行錯誤を繰り返す作業を効率化し、チャレンジの幅を大きく広げてくれると感じた」そして、このような考えのもとに初めて作成されたフル 3DCG ショート・フィルムが、「Hessi James」という作品だった。

この作品には種々雑多なキャラクターが登場し、ユーモアたっぷりの演技を繰り広げる。いかにも 3DCG らしい質感やエフェクトも豊富に用いられている。キャラクター・デザインにはどこことなくピクサー作品の影響が感じられる。世界的にも高く評価され、数々のアニメーション・コンペティションで受賞を果たした。特に一昨年の LEAF (London Effects & Animation Festival) では複数の賞を受賞している。しかしながら、ウェイランド氏はこの作品を終えて、自らの作品制作の方向性に関していくつかの疑問をもったという。

### Hessi James

ウェイランドが学生時代に作成したはじめてのフル 3DCG ショートフィルム。アカデミー賞の学生部門でもノミネートされたという。この作品では、いかにも 3DCG ならではの質感表現が多用されている。ピクサー社の作品から強い影響を受けたというだけに、キャラクターデザインにはどこことなくその影響も見られる。



1つ目の疑問は、演技に関するもので、「ギャグが主体の“Hessi James”のストーリーには似合っていたかもしれないが、今振り返ってみるとオーバーアクションだったと思う。表面的な演技ではなく、キャラクターの心情がにじみ出ているような、もっと自然なしぐさや微妙な表情を作り出したいと思った」とウェイランド氏はいっている。

そして、もう1つの疑問を同氏は次のように語っている。「少なくとも、これまでに作られてきた3DCGフィルムでは、はっきりとしたストーリーの筋書き通りにキャラクターが演技をする（story-driven）というケースがほとんどだったが、舞台や実写映画では、俳優同士の会話によってストーリーが展開していく場合もある。自分はそのような、キャラクター同士の会話によって、情緒豊かなストーリーが展開されていく（character-driven）フィルムを作りたいと思った」そして、そのような新しいコンセプトのもとに、卒業作品として制作されたのが、「Annie & Boo」だった。

「Annie & Boo」は一種のラブストーリーだとウェイランド氏はいう。ただし、15分という短い尺の中で、偶然出会ってからお互いに心を動かされるまでを描き出すことは非常に難しい。そこで、ある一部分は会話の中だけで語られるようにして、それを暗示するような特徴をキャラクターに持たせることにしたそうだ。もっとも、ストーリーの背景を暗示するインパクトの強い特徴をキャラクターに与え、それをストーリーにうまく作用させるには、数多くの試行錯誤が必要とされ、キャラクターの特徴だけでなく、ストーリーを変えることもしばしばあったという。8カ月に及ぶ制作期間の半分はこの試行錯誤に費やされたという。アニーとブーの風貌はこうして生み出されていった。

表現上最も難しかったのは、やはりアニーという人間の表現だった。主人公アニーがもつリアリズムは、この作品の鍵ともなる。しかしながら、ウェイランド氏もとめたのは、決して「写真のような」人間のリアリズムではなかった。観客がアニーと共に悩んだり悲しんだりすること、つまり観客が人間アニーに感情移入できるようにすることが、この作品で求められていた人間のリアリズムだったという。このため、アニーを表現するうえでは、余分な要素をすべて取り除き、できる限りシンプルなモデルを用いる反面で、観客が感情を移入するためのガイドラインともなるしぐ



#### Annie & Boo

ティーンエイジの女の子のちょっとせつないラブストーリー。アメリカのコミックを意識して作られたという。場面展開はほとんどなく、主人公2人の会話によってストーリーが展開されていく。キャラクターの微妙なしぐさや表情の変化によって、キャラクターの感情を最大限に表現することが目指された。質感はできるだけシンプルに、逆にアニメーションはひたすらリアルにして、独特の際立ったリアリズムを作り出している。

さや表情の変化に関しては、細心の注意を払ってアニメーションが作成されたという。もっとも、このアニメーションの作成では、現実にはあり得ないストーリーの中の、現実にはあり得ない動きを作り出す必要があり、どのように動かしたらリアルに見えるかということをもっとも予測することは難しい。このため、ここでも際限のない試行錯誤が繰り返されたという。

「この作品の制作では、ストーリーからキャラクターの特徴、そしてアニーのしぐ

さや表情にいたるまでが、同時に、何度もフィードバックと変更を重ねながら決定されていった。その結果、ふたりのキャラクターにバランスよく生命を吹き込むことができ、見終わった観客の多くから、彼らに同情したという声を聞くことができた。これは大きな成功だったと思う」とウェイランド氏は語っている。もっとも、この成功は、このところ急激に進化したハードウェアによるところが大きいそうだ。上記のような制作体制は、フィードバックがほとんど



ウェイランドにとって、3Dモデリングや3Dの簡易レンダリングは、ちょうどペンと紙を用いたスケッチに相当する。この道具があったからこそ、念願がなつてアニメーション制作に携わることができたという。

どリアルタイムに行えたからこそ可能となったもので、これは、同氏がフィルムアカデミーに入学した当時には想像もつかなかったことだという。

卒業制作を終えたウェイランド氏は、母国ドイツを本拠地としながらも、イギリスの大手プロダクションを中心にフリーランスとして活動を展開している。念願がなつてアニメーション制作を職とした同氏だが、その念頭にはやはり3DCGフィルムがあるようだ。「映画というものがアートと呼べるのかどうかかわからないが、たとえアートであるにせよ、自分が目指しているのはアートというよりはエンタテインメントだと思う。そして、そのような映画を作る上で、3DCGアニメーションはまだま

だ新しい手法だと感じている。ストーリーの作成手段は数え切れないほどあるにもかかわらず、現状ではその中のほんの限られたものしか試されていない。自分は、まだ試されていない手法に挑戦してみたい。特に「Annie & Boo」ではじめて挑戦した、キャラクターによって導き出されるストーリーには、まだ大きな可能性があると思う。それを見た観客が、キャラクターになりきって、悩んだり、泣いたり、笑ったりといったさまざまな感情体験をできるようにすることが、目下のテーマだ」と同氏は語っている。

「自分はコンピュータ技術の大ファンだ」というウェイランド氏だが、同氏がコンピュータ技術に期待するものも、コンピュータ技術から受ける恩恵も、自らの成長や技術の進化に伴って、大きく形を変えてきたようだ。その一方で、描き出す物のリアリズムが、「ただ写真のように描くこと」ではなく、「描かれたものを見た観客が感情を移入できるようにすること」だという同氏の言葉は、何世紀にもわたって数多くのアーティストが共有してきた目標だといえる。絵の具から写真へ、写真から映画へと、時代の流れの中で1つまた1つと新しい方法論が加えられていった。3DCGもその1つとなった。ウェイランド氏が次にコンピュータ技術に期待するものは、3DCGを越えた新たな方法論なのかもしれない。

### 「Cortex Academy」

これまでにフランスで生み出されてきたショート・フィルムの数々は、そのアート性の高さゆえに、これまでも世界各地のコンペティションで高い評価を得てきた。これらの作品は、どちらかという抽象的なストーリー、微妙な質感、比較的ゆっくりとしたアニメーションを特徴としており、作者が思い描く独自のアートの世界をじっくり見せようとするものが多かった。ところが、イマジナアワードのシナリオ部門で受賞した「Cortex Academy」という作品は、そのような傾向のショート・フィルムとはまったく趣を異にしている。非常に速いテンポの音楽に合わせて、ギャグをふんだんに盛り込んだ何種類ものアドリブが、めまぐるしい場面展開とともにつながっていく。音をベースにしたシナリオには不向きな即興的な題材を、実に愉快な1つのショート・フィルムとしてうまくまとめたことが高く評価されたようだ。

この作品を作り出したフレデリック・メイヤー (Frederic Mayer) とセドリック・ジャン (Cedric Jeanne) の2人は、現在パリを中心にフリーランスとして活躍するデュオのアーティスト。「僕達の友情は永遠!」という2人が知り合ったのは10歳の頃。そして、14歳のときに手にした1台のパソコンがきっかけとなって、2人とも3Dアニメーションの虜になった。「3Dアニメーションに必要なすべてを学ぶため」に入学したパリ大学では、コンピュータ・サイエンスと映像制作を学んだという。もちろん、ここでも2人一緒だった。趣味も学業も常に共にしてきた2人だが、作品をつくる場合、セドリックが純粋にアニメーターとして作品にかかわっているのに対して、フレデリックはどちらかというディレク的な立場で作品に接しているようだ。

14歳からコンピュータで絵を描き続けてきたという2人にとって、アートとはそれほど堅苦しいものではないようだ。特に強い影響を受けたアーティストがいるわけでもなく、純粋アートであれエンタテインメント・アートであれ、そこに境界はないという。「どんなメディアであれ、見たり聞いたりといったあらゆる五感を通して、できるだけ多くの人々にアクセスし、彼らにできるだけ多くのもを感じさせることがゴールだと思っている」と語っている。自分達のアイデアを楽しく見せることによって観客とコミュニケーションする、それが彼ら独自のアートでもあるようだ。そして、オブジェであれキャラクターであれ、創造物に生命を与えるためのアートがアニメーションだといっている。

そして、彼らにとって、アニメーションといえば3DCGアニメーションを指している。クラシックな2Dや3Dのアニメーションのほうがむしろ特別な存在だ。しかしながら、フィルム制作において3DCGアニメーションを用いる場合には、それはちょうど2Dアニメーションとストップ・モーションとの融合のようなものだと言っている。「ストップ・モーションはよりシネマトグラフィックな表現ができるが、拘束条件が多く表現上の制限が多い。これに

フレデリック・メイヤー (左) とセドリック・ジャン (右)。





#### Cortex Academy

大学時代に教材として使われた、カナダの漫画家 Francis Perusse のスケッチがもとになっている。これを音楽にあわせて動かしたら面白いだろうと考えて作成が始められたという。即興的なスケッチ、ユーモラスなリズムやトーン、ダイナミックな会話を1つのストーリーの中でグラフィックとしてどう表現するかに苦労したそうだ。

それらをうまく融合させて絶妙なチーム・ワークを作り出すことが鍵になるだろう。実際のところ「Cortex Academy」では、すべてのプロセスを2人だけでやっていたが、アニメーション・チームを編成して、ツールを使いこなすレベルが上がれば、よりスムーズにアイデアを視覚化できるようになるだろうし、技術の重要性を忘れさせてくれるような才能あるテクニカル・チームを導入すれば、ストーリーや表現の幅をもっと広げることができるようになるはずだ」と語っている。

今回の受賞の余波は予想以上に大きく、このことは、彼らに3DCGフィルムを作り続けることの意義を再認識させたともいう。現在彼らは、次のショート・フィルムにとりかかっているそうで、これはカートゥーン・スタイルの作品だという。「さらに多くの経験を積んで、カートゥーン・スタイルやSFスタイルなど、さまざまな表現形態を試してみたい」という彼らが目指しているものは、多彩な表現のチーム・ワークなのかもしれない。

Noriko Kurachi

対して、2Dアニメーションはシンプルなものだけに、より自由度の高い表現ができる。3DCGアニメーションはちょうどこの2つの利点を兼ね備えているうえ、ツールがフォトリアルな表現を意図して設計されているため、特に現実の世界をリクリエイトするという演出には向いている」というのが、彼らが考えるフィルム制作における3DCGアニメーションの利点のようだ。

では、彼らにとってフィルムの制作とは

何なのか。一言でいうとそれは「チーム」だという。シナリオ、演出、グラフィックなどのさまざまな要素がお互いにコミュニケーションしながら、1つのゴールに向かって歩いていく。そして、フィルムという最終形の中で、はじめてその真価が見出される。それはまさにチーム・ワークだという。また、同じことが実際の制作パイプラインにおいてもいえるという。「ディレクターの周りに彼自身が持ち得ない多彩な才能を集め、

14歳のときからコンピュータで絵を描き続けてきたという2人。この作品では、決してリアリスティックとはいえない表現に多く直面したため、あえて、技術的にはもっともシンプルなMAYA上の機能だけを用了らうだ。

