



ショートフィルムの新しい流れ (1)

倉地 紀子

今回から2回は、SIGGRAPH2004のエレクトロニック・シアターで話題となったショートフィルムを紹介していく。初回は、イギリスとアメリカを代表する2つのアニメーション・プロダクションの作品だ。フル3DCGという表現形式が多様化する中で、これらのプロダクションでは、新しい技術や表現方法の試行錯誤や新しい人材育成という意味からも、ショートフィルムの作成が重要視されているといえる。

< Bookworm >

SIGGRAPHのエレクトロニック・シアターでは、いつのころからか、作品の合間にスクリーニングのガイド役を務めるキャラクターが登場するようになった。これらのキャラクターはエレクトロニック・シアターの上映作品の中から選ばだされる。SIGGRAPH2004でこの役割を務めたのが、英国BBC放送用のショート・フィルムとしてアードマン・アニメーション (Aardman Animations) が作成した“Bookworm”だった。

ストップモーションの名門として知ら

れる英国のアードマン・アニメーションがCGアニメーションに乗り出すようになったのは、映画「チキンラン」の制作後だった。「チキンラン」では、実質的なCGアニメーションはロンドンのCGプロダクションが担当したが、アードマンにとってそれはあまり満足のいくアニメーションとはいえなかったようだ。特に顔の表情、中でもリップシンクが正確にできていない点が致命的だったという。そこで、内部にCG部門を設立して、自らCGアニメーションも作成するようになった。

アードマン・アニメーションのCGアニメーションを一躍有名にしたのは、自社制作のショート・フィルム“The Presentor”という作品だった。3匹のユニークなキャラクターが作品全編に渡って喋り捲るという内容で、場面展開はほとんどないにも関わらず、感情豊かなキャラクターの表情は、観客を大いに楽しませていた。

今回の“Bookworm”も、“The presentors”と同じ監督ステファン・マジョラム (Stephan Majoram) の作品で、ここでも、リップシンクをはじめと

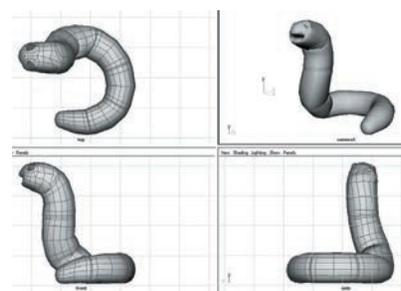
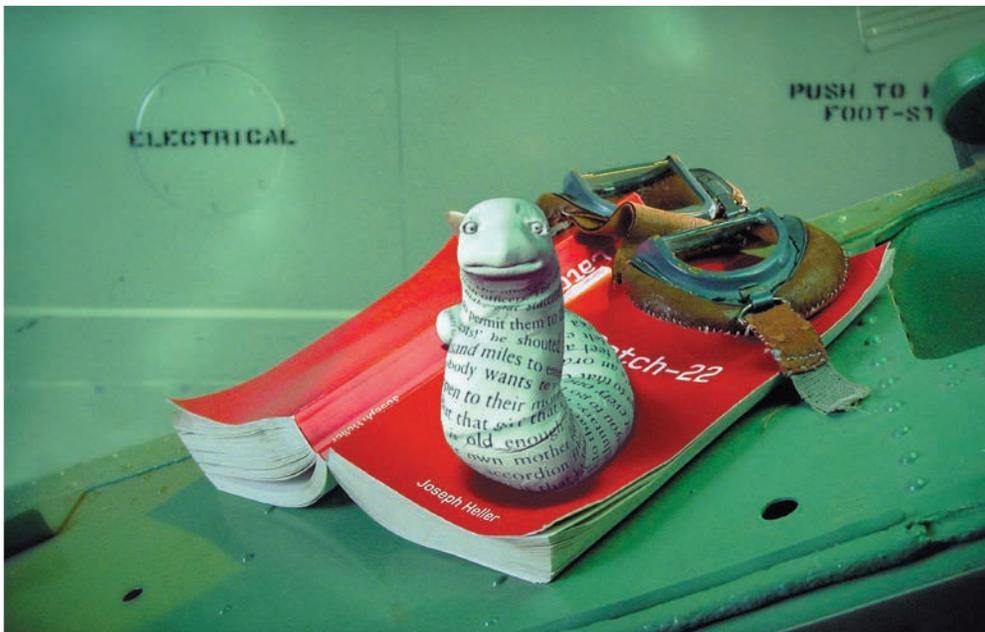
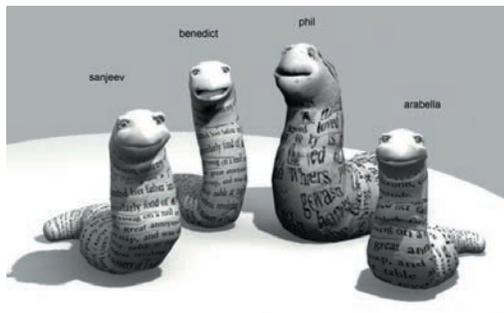
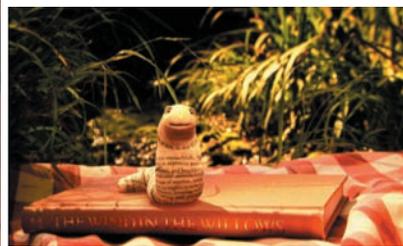
したキャラクターの表情に最重点が置かれていた。なにより Bookworm の場合には、キャラクターが非常にシンプルで手もなければ足もない。顔の表情だけによってすべてを表現するという点がかもとも苦労した点だったという。

制作期間が非常に短かったため、背景はすべて実写で撮影された。Bookworm は、すぐ傍にある本のことを喋っているわけだが、Bookworm は非常に小さかったため、このキャラクターに焦点を当てると肝心の本の全貌が画面におさまらなくなってしまう。そこで、Bookworm 周りの環境をできるだけクリアに観客に伝えられるように、ライティングに工夫を重ねられたという。また、一定のトーンを保ったサウンドトラックも、キャラクターのユニークなデザインや動きを際立たせる役割をしてくれたという。

ステファン・マジョラムはもともと2Dアニメーションを学んでいたが、その後クレイアニメーションやCGアニメーションの経験も積み、ミュージックビデオやCM、ゲームなど広範囲にわたる仕事をこなすようになった。アードマン・アニメーションにはCG部門が設立

“The Presentor”：マジョラム氏の出世作であると同時に、アードマンがCGアニメーションに進出するきっかけとなった作品。全編にわたって、ユニークなキャラクターが喋り続ける。CGリップシンクのノウハウはこの作品の制作を通して育まれた (画像提供 Aardman Animations)





BBC2 "Big Read" Bookworks
 シンプルすぎるほどシンプルなデザインのキャラクターを用いて、最大限にストーリーを語らせることに、最も苦心したという。
 ライティングが環境を語る役割をしているようだ

©BBC 2003



スケッチ:マジョラム氏は、もともと2Dアニメーターだった。やり直しがきくCGアニメーションは、クレイアニメーションよりも、より2Dアニメーションに近いという



Stephan Majoram氏:2Dアニメーション・3Dアニメーション・CGアニメーション・サウンドトラックと、そのすべてを把握して、バランスのとれたディレクションを行うことが大切だという

された5年前に移籍してきた。

マジョラム氏は、CGアニメーションは2Dアニメーションにより近いという。クレイアニメーションなどの伝統的な3Dアニメーションでは、一度限りのチャンスしか与えられないが、CGアニメーションでは2Dアニメーションと同様に、何度もやり直して表現を向上できるからだ。多くの人々に聞かれるのは、アードマン・アニメーションのCG部門は、アードマンのストップモーションの仕事でCGでコピーすることを目的としているのか、という質問だという。

もちろん答えはノーだが、アードマンのキャラクターが持つ魅力やその表情の表現力(特に正確なリップシンク)に関しては、そのまま受け継いでいきたいという。伝統的なアニメーションで成し得てきたことをCGで達成できないとは絶対に思わないと同氏は語っている。

また、マジョラム氏は、ディレクションやアニメーションというものを非常に多面的に捉えている。ストーリーにしても、エンタテインメント・フィルムの場合には、それが非常にはっきりとした筋書きを持っていて、誰もがファンタスティックだと感じる映像とうまくリンクしている必要があるが、アート・フィルムの場合には個人個人が自分のペースで楽しめるように幅をもたせる必要があるという。

また、ストーリーと、キャラクター・デザイン、周りの環境を表すライティング、個々のキャラクターの動き、そしてサウンドトラックとは切っても切り離せない関係にあり、ディレクションにおい

てはこれらすべてを視野にいれて判断を行う必要があるようだ。しかしながら、同時にそれぞれの分野のアーティスト達にある程度の自由度を与えて、彼らがよりクリエイティブな環境を与えることも、ディレクションにおいて大切な要素だという。

アードマンのCGアニメーションを一躍世に知らしめたマジョラム氏だが、将来的な展望に関しては来る仕事をこなすことが先決だと、いたって謙虚な姿勢を崩さない。しかしながら、一般的によくありがちなCGアニメーションとは対照的な、もっと極端なプロポーションや表情をもったキャラクターを導入して、もっと個性豊かなキャラクター・アニメーションを作成していくことが、演出上の目標だという。多彩なバックグラウンドをもつマジョラム氏からは、非常に優れたバランス感覚が感じられる。そのようなバランスの上に成り立つ、どこか不思議で個性豊かなアニメーション・フィルムは、アードマン・アニメーションの新しい方向性を示すものといえるのかもしれない。

< Boundin' >

ピクサー社におけるショートフィルムの制作は、大型映画のための新技術の開発と人材育成を目的としているという。たとえば98年に発表された「Geri's Game」は、サブディビジョン・サーフェースの実用化や人間の表現を模索するという意味合いを持っていた。そして、ここで開発された技術は、現在公開中の映画「Mr. インクレディブル」に生かされてる。また、2000年に発表されアカデミーを受賞した「For the Bird」でも、鳥の毛の表現に関して技術的な試行錯誤が行われ、そのノウハウが映画「モンスターズ・インク」に生かされていたという。大型映画と同じウエイトをもって作成されている点が、ピクサー社のショート・フィルムの大きな特徴のようだ。

「Boundin'」では、これまでにピクサー社が数々の映画で用いてきた技術が、ここかしこで使われているが、その使われ方が非常にこなれているせいか、ほとんどそれを意識させない。また、作品全体から漂ってくる伝統的なアニメーション・フィルムの匂いは、新しさというよりは懐かしさを感じさせる。そして、「Boundin'」のこういった作風には、この作品を監督したバド・ラッキー(Bud Luckey)氏のアニメーション制作に対する姿勢が大きく反映されている。

バド・ラッキーは、自らのことを“animation drawer”と呼ぶ。それこそが、最も愛すべき誇るべき職業であり人生でもあるようだ。「アニメーションを作成することが、人生を楽しく豊かなものにし

ストーリー・ボード:キャラクター・デザインは、動きやシーン全体の雰囲気、物語のムードなどのエッセンスを作り出す重要な役割を果たすという



てくれている」と同氏はいう。なぜなら、アニメーションの作成ではユーモアが不可欠なうえ、その制作過程で才能ある素晴らしい人たちと時を分かち合うことができるからだそうだ。そして、そのような素晴らしい体験をスクリーン上に結集させ、観客の目を釘付けにすること、さらに観客から強い感情的なレスポンスを引き出すことが、同氏にとってのディレクションでもありアートでもある。

ラッキー氏がかつとも強い影響を受けたのは、1930年代から1940年代にかけてのディズニーの作品だという。敬愛するアーティストとしては漫画“Pogo”の作者ウォルト・ケリー (Walt Kelly) を挙げている。ケリー自身が一時期はアニメーターだったことにも親しみを感じているようだ。「Boudin'」にはラッキー氏のこういった嗜好性もよく現れている。

「Boudin'」では、可愛そうな境遇に陥った主人公が観客の同情を惹きつけるようにしたかったそうだ。ラッキー氏は、以前に、毛を刈ったばかりの羊が雨の中に立っているのを見たことがあり、その光景が真っ先に目に浮かんだという。これをもとにして、まず最も観客の同情を惹きつける物語の中盤が作り出され、続いて、ハプニングが起きる最初の部分と、

それを無事に乗り越えていく最後の部分のストーリーが作られていったそうだ。多彩な要素を実際にスクリーン上にどう描き出すかというのが大きな課題だったが、作品制作の上では、特に難しいと感じたことは何もなくあったという。優れたチームにも恵まれ、毎日が本当に楽しい体験だったそうだ。観客を惹きつけるアニメーション・フィルムをつくり出すことは、自分が思い描くファンタジーの世界に身をゆだね、その見地からすべての要素を作成していくことだという。

ラッキー氏は、CGアニメーションと伝統的なアニメーションとは、基本的にはそれぞれが別々の特性を持っていると考えている。「もちろん、お互いに分かち合う部分はある。伝統的なアニメーションはコンピュータの恩恵を蒙ってきたし、逆にCGアニメーションは伝統的なアニメーションのエッセンスを取り入れてきた。ただし、Toy Storyを伝統的なアニメーションで見たいとは思わないし、Snow Whiteをコンピュータ・アニメーションで見たいとも思わない」と同氏はいう。

それぞれが、コンピュータ・アニメーションならではの、伝統的なアニメーションならではの、完璧なアピールをしていると思うからだそうだ。もっとも技術に

監督の Bud Luckey 氏「アニメーションこそ人生。将来の夢はあくまで“animation drawer”であり続けること」だという



関しては、それは映画が作り出されて以来、常にストーリーを支える上で重要な役割を果たしてきたという。そして、そのような技術によって魅力的な新しいツールが生み出されていくのは、とてもワクワクすることだと語っている。

ラッキー氏に将来的な方向性を尋ねると、「あくまで“animation drawer”であり続け、貢献できる場所で作品を作り続けていきたい」という答えが返ってきた。目下のところそれ以上の具体的なプランはないそうで、具体的にどのような作品を作り出していくかに関しても、なすがままに流れに任せたいという。同氏にとってアニメーション・フィルムの魅力とは、ちょうど自らがアニメーションを通して味わったように、自分の作り出す作品がそれを見た人の人生を豊かにすることなのかもしれない。

Noriko Kurachi

人間誰もが体験する思わぬハプニング。可愛そうな境遇に陥った主人公に観客の同情を惹きつけることが狙いだったという

