



「ポーラー・エクスプレス」

倉地 紀子

ロバート・ゼメキスの最新作「ポーラー・エクスプレス」は、同監督にとって、これまでになく意欲的な作品となった。演出、デザイン、表現技術などのあらゆる面で、実験的な要素を含む数多くのチャレンジがなされ、原作となったクリス・ヴァン・オールズバーグの絵本の世界を、五感で体験できる楽しく美しい映画に仕上がっている。今回はこの美しい幻想的な世界観を作り出したチャーン氏 (Doug Chiang) に、この映画が目指したものと、そのためになされた数多くの工夫について語ってもらった。

チャーンとオールズバーグ

ダグ・チャーンとアートとの出会いは、ストップ・モーションだった。3Dの表

現は、現実の世界の物理的なルールを欺くことができない、そこに魅力を感じたという。そして、CGの世界にも同じ魅力を見出し、以来20年近くにわたってCGと関わってきた。1995年からはILMのデザイン部門のヘッドとして、「スター・ウォーズ：エピソード1/エピソード2」のデザインを担当し、その後、新たな方向性を求めて独立した。「ポーラー・エクスプレス」は、独立後最初の映画プロジェクトとなった。

同氏は、常々、フィルム・デザインをアートブックと結びつけたいと考えていた。実際のところ、ポーラーのプロジェクトに入る前には、太古の惑星とそこに生息するエイリアンをテーマにした「Robota」という作品をデザインし、こ

れをアートブックとして出版している。この作品はアニメーションにもなり、一昨年のイマジナで受賞を果たした。そんなチャーン氏が最も敬愛する絵本作家が、映画の原作となった絵本「ポーラー・エクスプレス」の作者クリス・ヴァン・オールズバーグだった。それゆえに、今回の映画プロジェクトは、同氏にとって、ことのほか魅力的な仕事であると同時に、世界中のオールズバーグ・ファンの期待に答えなければならないという重圧も感じていたという。

ファンタジー・リアリティ

ポーラーのプロジェクトにおける最大のチャレンジは、映画そのものがあたたかも絵本の中から抜け出してきたかのよう





に、映画のスクリーン上に、絵本の中の原画を生き生きと映し出すことだった。このため、絵本の中の原画がデザインの原点となり、デザインの過程でも原画にできる限り忠実であることが求められた。とはいえ、映画の中の世界と絵本の世界はやはり違う。どのようにして絵本の世界を映画の中にフィットされるかが課題となった。

チャーン氏は、絵本の中の世界をよりマジカルにそしてより子供っぽく表現するように心がけたそうで、同氏はこれを「ファンタジー・リアリティ (fantasy reality)」という言葉で言い表している。そのために、オールズバーグ自身が原画を産み出すためのインスピレーションの原点になった場所や建物などを実際に見



ノースポール (North Pole) : 「North Pole は自分でも一度は訪れてみたかった場所。自分のどこかでは今でもサンタクロースがいると思っている」というチャーン氏。このシーンでは光と色がデザインの決めてとなったそう



アイス・レイク (Ice Lake)
チャーン氏は子供の頃よく湖でスケートをしたという。このシーンはそんな子供時代を思い出しながら子供の視点でデザインできたそう



絵本の中の世界
映画のゴールは絵本の中の絵画的な世界をいかにして忠実にスクリーン上で復元するかのだった。そのためデザインは常に絵本の中の原画にできる限り忠実であるように心がけられたという



人間の表現

人間に関してはプロダクションの判断で、できるだけフォトリアルに作成する方向性がとられていた。そこでライティングやテクスチャリングによって、フォトリアルとファンタジーとのギャップを埋める工夫がなされたという。上のシーンに続く、ローラー・コースターのシーンはカメラがめまぐるしく動くエキサイティングなシーンとなっている。このシーンは最大のチャレンジだったそうで、最後の最後までどのような見え方になるかがチャーン氏自身にも見当がつかなかったという



Doug Chiang 氏

られたという。

そして、パフォーマンス・キャプチャで作り出された人間の動きも含めて、人間に関するあらゆる表現は、できる限りフォトリアリスティックに作成する方向性が取られていた。これはプロダクション・デザイン部門の判断だったそうで、キャラクターや彼らの周りのセットは、現実の世界とたがわぬスケールやプロポーションでデザインされ、これを意図的にスタイライズすることはなかったそうだ。しかしながら、映画そのもののゴールを考えると、リアリスティックであると同時に、原作と同じ絵画的な見え方を作り出さなくてはならない。そこで、チャーン氏達は、ライティングやテクスチャによってあらゆる工夫を凝らし、原作の絵本がもつ絵画的な雰囲気を加えていったという。

実際のところ、パフォーマンス・キャプチャも含めて、フォトリアリスティックな人間の表現に関しては、3DCGを担当したSPIWの技術スタッフにとっても、納得のいかない部分が多かったようだ。映画「スパイダーマン2」で人間の顔を見事にCGで復元したマーク・サガーはこのプロジェクトには関わらなかったそうだが、目や瞼の動きが不自然な点、顔の皺や皮膚の質感のリアリティに欠ける点、モーション・キャプチャ・データの生かし方に問題があった点などを指摘している。しかしながら、チャーン氏は次のように語っている。「ゼメキス監督は、フォトリアルな見え方というよりも、フィルム・メイキングの新しいプロセスに取ってチャレンジしたかったのだろう。失

て、リフェレンスにすることもあったそうだ。たとえば、絵本の中の主人公の男の子の家は、ミシガンにあるオールズバーグが子供時代を過ごした家のもとになっており、サンタクローズの本拠地である北極の建物は、シカゴにある客車を製造する工場がもとになっているという。そして、こういった現実の世界の環境や建造物に、幾分誇張したスケールをかけてみたり、現実の世界とは違う物理的なルールを与えてみたりして、ちょうど8歳の男の子が夢の中で思い描くであろうような形に、これらの風景を映像化していったという。

たとえば、チャーン氏も、オールズバーグの故郷ミシガンで生まれ育ち、子供の頃よく湖でスケートをした。そんな子供時代の体験を思い出しながら、子供の視点でデザインできたのが、列車が凍った湖の上を滑るシーンだったという。実際には、列車が湖の上をまるでスケート靴のように滑るという事はあり得ないが、かちかちに凍ってしまった湖という幾分ファンスティックな設定と、非常にリアルなデザインの列車とを結びつけることによって、ファンタジーとリアリティとのギャップを埋めることができたそうだ。北極のシーンのデザインもことのほか楽しかったという。このシーンでは、「光と色」が決め手となった。「いつか自分自身

も行ったみたい場所だった。自分の中のある部分は、今でもサンタクローズがいると信じていると思う」とチャーン氏は語っている。

パフォーマンス・キャプチャ

一方、ファンタジーとリアリティのギャップを埋めるという意味では、もう1つの大きな問題があった。ゼメキス監督は、最初から「アニメーション・フィルムを作るつもりはない」と言っていたという。監督が目指したのは、アニメーション・フィルムのベールを被った実写映画だったそうだ。そして、そのために導入されたのがパフォーマンス・キャプチャという手法だった。パフォーマンス・キャプチャというとあまり聞きなれない言葉だが、技法としては特別に新しいものではなく、モーション・キャプチャとほぼ同義だと考えられる。ただし、実際の俳優に、これほど数多くのマーカーを顔や指の先に至るまで全身に渡って装着させ、これほど長時間に及んで演技させたのは、映画プロジェクトとしては初めての試みだった。ゼメキス監督は、この方法によって、実写では不可能なカメラワークを作り出せる点に、特に魅力を感じていたそうで、俳優が長時間にわたる演技を終えたのちに、ひとつひとつカメラの動きを決めていくという作業が続け



Robota (スケッチ)：フィルム・デザインの仕事で行ってきたことを絵本にして出版するために作成した作品。太古の惑星がテーマになったおり、古いものを新しい視点から見つめ直すというチャーン氏のビジョンを反映している



Robota (ファイナル)

この作品はアニメーションにもなり一昨年のイマジナで受賞も果たした。現在は SPIW と組んでこの作品をベースにしたゲームを制作中。2006 年に次世代のビデオゲーム・コンソールと共にリリース予定だという

敗を恐れずに常に新しいフィルム・メイキングの手段に挑戦する監督のアプローチは賞賛に値すると思う。パフォーマンス・キャプチャに関していえば、これはあくまで、絵本の中の絵画に生命を与え、映画の大きなスクリーン上にデビューさせるという必要性から考え出されたパイプラインだった。監督は、いわばストーリーを形にするための手段としてこれを用いることを考えたのではないだろうか。そして、チャーン氏自身も、このパフォーマンス・キャプチャには、新しいフィルム・メイキングのプロセスを切り開く大きな可能性を感じているという。「我々は、まだその可能性のほんの最初のステップを踏んだだけに過ぎない」とも語っている。

確かにフォトリアルな人間の表現に関しても、2年半前にこのプロジェクトが発足した段階では、SPIW 内ではまだ完全にそのための技術が整っていたとはいえない難かったようだ。サブサーフェス・スキャンタリングなどのようなシェーダーも開発されておらず、サガーが開発したフル 3DCG フィルム用にアニメーション・システムもその時点ではまだ手掛けられたばかりだった。しかしながら、この作品は、SPIW が今後計画している一連のフル 3DCG フィルムの出発点となるものだけに、今後のどのような技術が必要とされるか、どのような問題点を解決する必要があるかを見通すという意味

もあって、敢えて実験的なチャレンジに踏み切ったようだ。

まとめ

チャーン氏自身もそのパイプラインの上で、新たな試みをした。これまで、デザインにおいては、2D と 3D が分離されていたそうだが（まず 2D の紙の上でデザインを行い、それを 3D の作業に引き渡す）、今回はそれを融合させながら進めることによって、作業が効率化できただけでなく、より豊かなアイデアを生み出すことができたそうだ。チャーン氏が、映画を製作する上で一番大切だと思っているのは、まず歴史を学び、人間がこれまでに行ってきた発明や発見、創意工夫を知ること、そして、そのような過去の偉大な創造性に自分ならではの新たなアイデアを加え、新しい形でそれをデビューさせることだという。そして、そういった意味で、今回のポラーのプロジェクトでは実に多くのことを学んだと語っている。その言葉は、新しい発想を現実のものとして根付かせるには、その発想がもつ可能性や人間自身がもつ創造性を信じ、非常に長い目でそれを捉える必要があること、そしてこの映画が、長いフィルム・メイキングの歴史の上に、すでに 1 つの大きな足跡を残していることを示唆しているように思われた。

Noriko Kurachi

