



3DCG フィルムにおける アート性

倉地 紀子

少し前までは、個人作品として発表される 3DCG ショートフィルムには、作者のアートや人生に対する考え方をシンボライズした作品が多かった。ところが、最近のアニメーション・コンペティションでは、学生作品に関しても、エンタテインメント性の高い作品が好まれる傾向にあり、このような作品を目にする機会はめっきり減ってきたといえる。とはいえ、全くなくなってしまったわけではなく、昨年の Siggraph エレクトロニック・シアターでも、アート色の強い異色の作品がいくつかみられた。今回は、特に若い世代のアーティストによって作り出された、独自のアート性をもった作品を通して、アニメーション・フィルムにおけるアートのあり方を探ってみる。

「Parenthèse」

「死」という重いテーマを、アート性の強い独自の表現力によってビジュアライズしたのが、「Parenthèse」という作品。「ゴースト・イン・ザ・シェル」の冒頭には、3分間にわたって全くアクション

のないシーンが登場する。本来どのフレームも無駄には使えないアニメーションにおいて、筋書きよりもアーティスト的な感性 (feeling) によって物語を展開するこのキング・シーケンスは、ものすごいチャレンジだと思った。「Parenthèse」では、ちょうどこれと同じようなフィロソフィによってアニメーション・フィルム作成するチャンスを得たと思う」と「Parenthèse」のディクションを担当したクリストフ・スタンプは語る。

スタンプ氏は、理数系のバカロレアを取得するものの、その後5年間に渡ってフランスとイギリスでファイン・アートとシネマを学び、さらに Supinfocom で2年間、映像制作について学ぶ。「Parenthèse」はこの時期に作成された。Supinfocom では学業の一環として実際に現場での映像制作を体験する。スタンプ氏はパリのデュボア社で3D ショートフィルムの制作を体験し、卒業後は、リュックベッソン監督の3DCG フィルム作成のため、パリのビュフ社にCG アーティスト・CG アニメーターとして加わっている。

スタンプ氏をアニメーション・フィルムの制作に誘うのは、彼が考えるアートの原点が映画とグラフィックにあるためだともいえる。同氏にとって、映画というアートは、スクリプト、カットアウト、ショット、エディティングといったシネマトグラフィックな言語を用いて「音楽」に生命を与えることを意味している。そしてこのアートの形態は、イラストレーションやドローイングといった最もベーシックなアートと切り離せない関係にある。なぜなら、フィルム作品を作り出したいという欲求は、いつもまず音楽が発端となり、グラフィカルなイメージと共に具体化されてくるからだという。アニメーション・フィルムは、このような同氏が考えるアートの特徴に最もうまくマッチした題材ともいえる。実際のところ、「アニメーションとは、音楽に合わせて動くペインティングのようなもの。形・色・動き・音を組み合わせ、最も整合性のとれた美しさを作り出すことが求められる」と同氏は語っている。

このようなスタンプ氏の映画に対する



Christophe
STAMP 氏



スケッチ:スタンプ氏にとって、ドローイングはアートの原点。特に石膏像や美術館での模写などのようなアカデミックなドローイングを好んで描くという

コンセプトは、ストーリーの構築やディレクションに対する考え方にも反映されている。特にアニメーション・フィルムにおいては、常にストーリーからデザインへ向かうという方向の考え方ではなく、キャラクターの動きがデザインに影響を与え、デザインがストーリーに影響を与えるという双方向のフィードバックが不可欠だという。また、アニメーション・フィルムのスクリプトは、出来事(facts)の羅列からではなく、ビジュアル・アイディアから成り立っているべきだとも言っている。実写映画では、あるテーマに基づいて俳優に自由に演技させて、シナリオを作り出していく場合があ

る。アニメーション・フィルムの場合には、俳優の代わりに各シーンのビジュアルが持つ表情(ビジュアル・アスペクト)によって、テーマを自由に語らせて、スクリプトを構築していくというのが、スタンプ氏が理想とするディレクションのようだ。「Parenthèse」において、ストーリーをアクション・リアクションで埋め尽くすのではなく、ゆったりとした時間の中で変化するフィーリングによってストーリーを醸し出すようなアプローチは、このようなスタンプ氏のアニメーション・フィルムに対する考え方に基づいたチャレンジだったといえる。

「Parenthèse」には、スタンプ氏により根本的なアートに対するフィロソフィ

も色濃く反映されている。スタンプ氏にとって、アートにおいては、それが純粋アートであるかエンタテインメント・アートであるかに関わらず、いかにパーソナルであるか、いかにオリジナルであるかが、重要なポイントとなっている。ただし、優れたアートとは、決してそれを作り出した本人にしか意味を持たないような、マッドなものであってはならないという。問題はそれを観る観客をどんな世界に連れ出したいのか、そしてどのようにして観客を知らず知らずのうちに自分の考えている世界に誘うかで(観客を連れ出そうとする手練手管があからさまに見えてしまってはいけない)、それこそがアートの醍醐味だとスタンプ氏は考えているよ

ファイナル:「時間」や「死」といったテーマを重苦しくネガティブに感じさせないため、ビジュアル的にシンボライズし、できるだけシンプルな絵本のような世界観を作り出した。このテーマに対して、作者はどう感じているかというフィーリングを伝えることを重点にしていたという。実際に映像を作成する作業自体には、それほど時間はかからなかったそうで、スタンプ氏は、「CGアニメーションは、作者の「手」が観客の「目」に直接語りかけることはできないが、その反面で、CG技術によってさまざまな表現方法をミックスさせ、新しい表現方法を作り出す可能性を秘めている」とも語っている



うだ。実際のところ「Parenthèse」では、6分間にわずか30ショットという非常にゆっくりとしたペースでアニメーションが展開され、その中では「時間」や「死」というかなり重いテーマが扱われている。観客を飽きさせることなく、かといって決してネガティブに感じさせたり、押し付けがましく感じさせたりすることのないように表現することが、最大の課題だったという。

スタンプ氏の究極的な目標は、やはりアニメーション・フィルムの作成にあるかのように思われるが、目下のところTVシリーズ用作品のようにシリーズで連続放送する形態の作品に興味があるという。その理由を説明するのは難しいそうだが、一話一話が完結しながらも連続してつながっていくというストーリー展開の形式に惹かれているようだ。スタンプ氏にとって、俳優に代わるビジュアル・アスペクトを築き上げることは際限のないテーマでもある。さまざまな形態のビジュアル映像の作成は、そのためのトレーニングやチャレンジといった意味も持っているのだろう。3DCGフィルムがごく当たり前になった今日でも、独自性の強いパーソナルなアートを色濃く反映した作品は未だ登場していないといえる。スタンプ氏のいうビジュアル・アスペクトとは、それを可能にする鍵を意味しているのかもしれない。

「PGI-13」

鮮やかな色、オリエンタルなキャラクター、少し残酷なストーリー、フォトリアリスティックな光といったさまざまな要素が織りなすコントラストが、ユニークなアートの世界を作り出していたのが「PGI-13」という作品。作者シン・ビョンシクは、母国韓国のVFX業界でかなりの成功を収めながらも、自分が望むアート作品を作成するために、今年の春、突然何のあてもなくNew Yorkにやってきた。そしてNYで初めて作成したのが、この作品だったという。

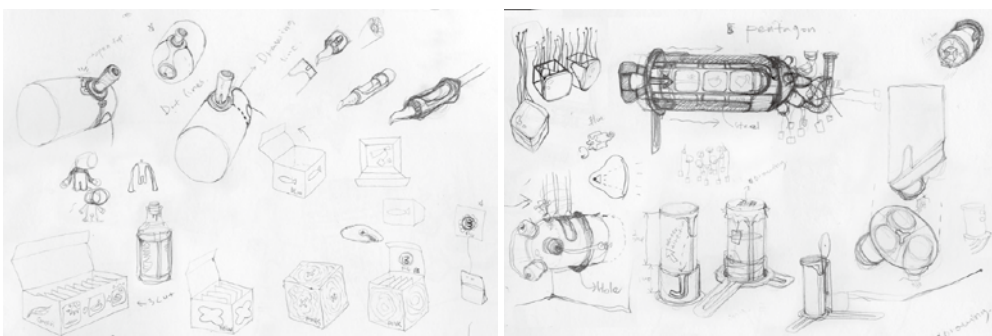
シン・ビョンシクは、自分のアートの原点は幼い頃の体験や環境にあるといっている。両親は寝具店を営んでいたが、決して大きな店ではなかった。このため、店内はいつもさまざまな色のベッド・クロスで埋め尽くされていたという。同氏にとって、それはある種のアート・スペースで、差し込む光の中でありとあらゆる色が轟く光景を目のあたりにして育ったことは、今に振り返ってみると貴重な体験だったと語っている。

趣味でよく絵を描いていた父親の影響もあって、シン氏も油彩や水彩の絵を描くようになり、やがてアートスクールに進学する。大学ではファイン・アートを専攻した。ところが、それまでは溢れんばかりのイマジネーションを働かせて自由自在に絵を描いてきたにも関わらず、

アートを専門的に学ぶにつれて、アートというものがとても難しいものに思えてきたという。その結果、同氏にとって、絵を描くことは、もはや楽しいものでも夢を与えるものでもなくなってしまった。そして、ちょうどその時期に、偶然アニメーションを作成する機会を得たという。不思議なことに、アニメーションの作成を始めると、また子供の頃の感覚が蘇り、イマジネーションを豊かに盛り込んだファンタジックな作品を作り出せるようになったそう。それ以来、同氏にとってアニメーションは、よりピュアなアートであると同時に、創造力を活性化するためになくはならないものとなった。

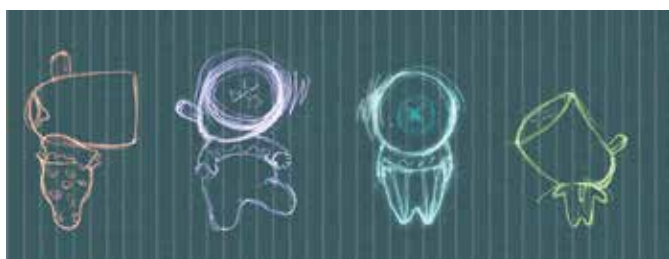
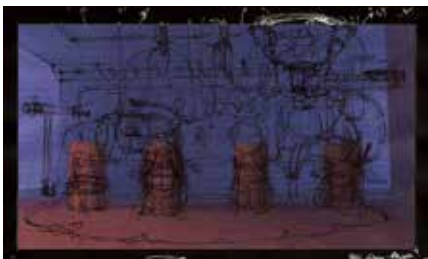
その後シン氏は、海外でCGを学んで帰国した先輩の影響で、自分でもCGアニメーションを作成するようになり、卒業後はプロとして映画やCMなどのVFXやアニメーションを制作してきた。CGアニメーションを選択した理由は、そこに大きな潜在能力を感じとったためでもあったが、CGアニメーションも伝統的なアニメーションもその本質は同じだといふ。特に近年の技術の進歩でその差はますます縮まりつつあり、アートの歴史の上でもモダンアートや写真、映画といったアートと同じ道を歩みつつあると、同氏は考えているようだ。

しかしながら、商業的なCGアニメーション作品やVFXの作成を続ける



スケッチ：ストーリーの構築では、そこにどれだけ情緒が盛り込まれているかが鍵となり、そのためにはキャラクター・デザインが重要な要素になるという

Shim, Beom Sik 氏





ファイナル：極力シンプルにスタイライズされたキャラクターや環境のデザインとは対照的に、フォトリアルなライティングが印象的だが、実際にはフォトリアルに「照らす」ことよりも、美しい「色を見せる」ことに重点が置かれていたという

うちに、シン氏はまた新たな疑問を持つようになる。それは自分のパースペクティブ (Perspective) は何かという問題だった。パースペクティブという言葉の意味は微妙だが、同氏はこの言葉を、自分ならではの確固たる視点、その視点を通して作り出すアートの世界という意味で用いているようだ。そして、自分が見失いつつあるパースペクティブを取り戻すために、今年の春にNYに渡った。NYに渡った目的はアートの勉強とアート作品の作成だったが、地価や物価の高いNYでの生活は決して楽ではなく、アルバイトをしながらアートスクールに通う毎日が続いた。そのような状況の中での「PGI-13」の作成は、NYにおいて、アーティストとして活動を始められるように自分自身を鼓舞するためでもあったようだ。もっともアルバイトに明け暮れる生活の中で、Siggraphの締め切りに間に合わせるのは至難の技で、苦勞が絶えない毎日が続いた。この作品のヒーロー・キャラクター

がオリエンタルな風貌をしていたり、ストーリーが少し残酷だったりするのはそのせいで、敢えていえば、この作品のテーマは「NYの異邦人」だという。

もっともシン氏自身、表現的な面で、この作品には他の (Siggraph 上映作品) とは違った 1 つの特徴があると言っている。それは「光」の使い方だ。通常の場合、光は物体を外部から照らすために用いられるが、同氏の場合は、物体の内部から外部に向かって光を散乱させてシルエットを作り出す。そして、このようなシルエットは、元来 CG が苦手としている絵画的で情緒的なニュアンスを加えることができるという。同氏のアートでは、光とは物体を物理的に照らすものではなく、色と同じように、絵を描くための 1 つのコンポーネントだと考えられている。そしてその原点は、やはり幼少の頃に目にしていた光と色の饗宴にあるようだ。

NYに渡ったシン氏が目指しているのは、アニメーションをアートとして昇華さ

せることだ。昇華させるとは、それが純粋アートであるかエンタテインメントであるかに関わらず、アーティスト自身の目的を超えて、それを見た人々の心の中に入り込むことだという。「たとえば、宮崎アニメは映画作品であることを越えて、アニメーションが本質的にもっている可能性を多くの人々に知らしめることができたし、ロード・オブ・ザ・リングのエンド・クレジットを見たときには、それが巨大なアート・ファクトリーに思えた」と同氏は語っている。「PGI-13」の作成を終えたとき、シン氏はようやく NY でアーティストとして活動していくことへの自信と自覚を持つことができたようになったという。同氏がこの作品を、自らの新たなアートの原点だったと振り返る日は、そう遠くはないのかもしれない。

Noriko Kurachi