

### CGパワーを得て かつての大作が帰ってきた

『ダ・ヴィンチ・コード』の映画化の話題で始まったこの夏の映画興行戦線は、人気小説のアニメ化、コミックの実写映画化や、フルCGアニメなどが数多く登場してきた。今や3DCG技術が映画に果たす役割は大きく、その表現力抜きではこれからの映画は語れないといってもいいだろう。

そんな中で、1つ注目すべきことがある。それは、本特集にもある「ポセイドン」『日本沈没』などのリメイク作品だ。いずれもかつての名作、大作がCGやVFXのパワーを得て、蘇ったのだ。さらに『M.I.III』『バレイブ・オブ・カリビアン』『デッドマンズ・チエスト』『ワイルドスピードX3 TOKYO DRIFT』『X.MEN:ファイナルディビジョン』など、人気シリーズの続編も一段とパワーアップして登場する。これらの作品において、もはやデジタル技術によるVFXは当たり前で、CGを使っているだけではウリにならず、むしろ伝統的なSFX、物理エフェクトを使うことが話題になるほどだ。

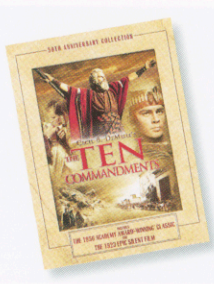
### SFXは撮影現場での特殊効果 VFXはCG中心の視覚効果

本誌の読者なら当然VFXという言葉はご存知だろうが、既にCGが定着して以降に業界に入った若手クリエイターには、SFXとの違いやその歴史を知らない向きもあるかと思われる。本稿ではその定義から始め、映画史の中でどのように関連技術が発展して来たかを振り返ろう。

SFXとVFXを混同している人も少なくないが、語源は全く違う。SFXはScience Fictionの略であり、かつては「空想科学小説」と訳されていた。H.G.ウェルズの『タイムマシン』『透明人間』『宇宙戦争』、ジュール・ヴェルヌの『海底二万哩』『月世界旅行』等、その起源は19世紀に遡る。



『十戒』(1956年)  
庄巻はモーゼ(チャールトン・ヘストン)が紅海を真っ二つに割って海底に道を作るシーン。そこだけでも観る価値のあると話題の大スペクタクルだった



DVD発売元:パラマウント ホーム エンタテインメント  
作品名:十戒 製作50周年記念版 <初回限定生産>  
価格:¥7,980、3枚組  
発売日:6月23日



『ミクロの決死圏』(1966年)  
ミクロサイズに縮小された科学者たちが患者の体内で病巣と闘うSF映画。人体内部や抗体などの描写が幻想的で素晴らしい



DVD発売中(スタジオ・クラシック・シリーズ)  
¥4,179  
20世紀フォックス ホームエンタテインメント

### SFX/VFX小史年表

年代	主な作品とできごと	※( )内は公開年数
1930	コマ撮りの名作『キング・コング』(33)の登場。1939年度アカデミー賞に特殊写真効果賞部門が設けられる。『オズの魔法使い』(39)もノミネートされたが、大洪水を描いた『雨ぞ降る』が受賞した	
1950	『宇宙戦争』(53)の空飛ぶ円盤や火星、『シンドバッド7回目の航海』(58)では骸骨との剣戟シーンが有名。『十戒』(56)の海の割れるシーン、『ベン・ハー』(59)の戦車レースシーンなどスペクタクル史劇でも特撮が話題になった	
1960	『ナパロンの要塞』(61)『史上最大の作戦』(62)の戦争大作の後、『メリー・ポピンズ』(64)『ミクロの決死圏』(66)『2001年宇宙の旅』(68)など、ビジュアル的に優れたファンタジーやSF映画が特殊効果賞を獲得する	
1970	前半はパニック映画の全盛時代。後半『未知との遭遇』(77)『スター・ウォーズ』(77)『スーパーマン』(78)が大ヒットする。ルーカス・フィルムに特撮部門ILMが設立され、続編製作に当たる	
1980	『インディ・ジョーンズ』『スター・トレック』『バック・トゥ・ザ・フューチャー』等のシリーズでILMの独壇場。1990年代半ばまでアカデミー賞をほぼ独占した。『トロン』(82)『アビス』(89)で、CGが話題に	
1990	『ターミネーター2』(91)『ジュラシック・パーク』(93)でCGの威力は決定的になる。1995年世界初のフルCG長編映画『トイ・ストーリー』公開。『タイタニック』(97)『マトリックス』(99)の大ヒット	
2000年頃	CGを多用した企画が続々と登場する。多数のVFXプロダクションが生まれた。コミックやアニメの実写映画化が盛んになり、シリーズ化する	
21世紀以降	『ロード・オブ・ザ・リング』3部作がオスカーを3連覇。ファンタジー小説の映画化や大作のリメイクも活発に	

# 映画史 に観る 特撮技術 の発展

### CGパワーが 映画第2世紀 を開いた

## 田村秀行

(立命館大学/VFX映画評論家)



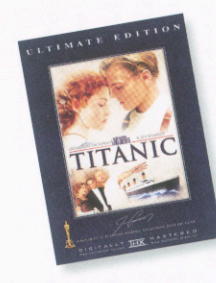
『ターミネーター2』(1991年)  
今観ると、モーフィングは著しく古めかく初歩的だが、この液状金属ロボットT-1000の存在が、CGの未来を決定づけたといえる過言ではない



ターミネーター2  
エクストリーム・エディション  
発売・販売元:ジュネオンエンタテインメント  
¥8,190



『タイタニック』(1997年)  
12部門でオスカーを受賞。実物大の船、ミニチュア、CGの使い分けは完璧で、沈没シーンの壮大さは出色だった。写真は模型の船にCG製の空と海の合成



タイタニック  
＜アルティメット・エディション＞  
DVD発売中  
3枚組 ¥4,179  
20世紀フォックス ホームエンタテインメント



©MMIII New Line Productions, Inc. ©MMIV New Line Home Entertainment, Inc. The Lord of the Rings, The Return of the King, and the names of the characters, events, items and places therein, are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved.



『マトリックス』(1999年) マシンガン撮影はとにかく斬新だったが、その他のCGシーンも結構秀逸だった。DVDもヒットし、メイキング映像を収録するはしりとなった



マトリックス 特別版 発売日:2000年03月17日 希望小売価格:¥2,625



『ロード・オブ・ザ・リング』(2000年) シリーズ3作が視覚効果部門でオスカーを3連覇。壮大な光景とカメラワークが、これ以降の映画を一変させた。ニュージーランドのWETA Digital社が一気に有名になった



提供:日本ヘラルド映画・松竹・角川書店・電通・フジテレビジョン・ポニーキャニオン・丸紅 発売日:日本ヘラルド映画 販売元:ポニーキャニオン 価格:¥4,935

### ジョージ・ルーカスが始めた SFX工房ILMの全盛時代

特撮専門のプロ集団を組織し、請負ビジネスを創出したのは「スター・ウォーズ」のジョージ・ルーカス監督だ。第一作の大成功により、特撮チームは統編製作のために常設化された。ルーカス・フィルム内に自前の特撮部門ILM(Industrial Light & Magic)が設けられ、後に別法人として独立する。SFXという言葉が生まれたのもこの頃で、ILMの技術を紹介した同名の本には、「ジョージ・ルーカスのSFX工房(朝日新聞社刊)という邦題がついている。SFXはILMの代名詞でもあったのだ。

やがてILM社は「SWシリーズ」だけでなく、「インディ・ジョーンズ」「スター・トレック」「バック・トゥ・ザ・フューチャー」等のシリーズのSFXを手がけて、90年代の半ばまで特殊効果部門のオスカーをほぼ独占する。まさにSFXビジネスの元祖であり、実力ナンバー1の老舗である。

70年代から80年代のSFXの新技术は、コンピュータ制御で予め指定した通りにカメラを動かす「モーション・コントロールカメラ」とラジコン操縦でロボット・アームを動かす「アマトロニクス」であり、まだ、手作りの電子メカの時代であった。ILM作品では「E.T.」が印象深く、ILM作品以外では「スーパーマン」と「エイリアン」の両シリーズが始まっている。

### 70年代、80年代は、まだCGの文明開化前

まだこの時代には、CG技術はSFXの主流ではなかった。「スター・ウォーズ」(77年)でCGが活用されていたかのように思っている人も少なくないが、実際は違う。ほんの少しワイヤーフレーム表現が登場しているに過ぎない。まだフルカラーのイメージデイスプレイもなく、フォトリアリズムを追求

ブルが生み出せる。これらは、Maya等の市販ソフトのプラグインとして入手できる他に、クリエイターの質・量が共に向上し、新たなCGプログラムを自社内で作れる人材が育つて来たからでもある。かつてはCG研究の成果を利用して映画への応用が試みられたが、今や完全に映画のVFXがCG研究を牽引している。

### この10数年は映像革命の序章にすぎない

ILMの他に、米国にはリズム&ヒューズ、ソニー・ピクチャーズ・イメージ・ワークス、デジタル・ドメイン等の大手VFXスタジオが存在する。「マトリックス」でオーストラリアのアニマル・ロジックが注目を集め、「ロード・オブ・ザ・リング」制作時にはニュージーランドのウエタ・デジタルに世界中からCGアーティストが集まった。最近、元気がいいのは英国勢で、シネサイト・ヨーロッパ、ダブル・ネガティブ、フレームストアCFI、ムービング・ピクチャー等が多数の作品で良質のVFXを披露している。また、現在のVFX制作では、1本の映画に10社近くが関わる分業

するラスターグラフィックスの研究も始まったばかりの頃だったのである。CGを利用した映画が大きな話題になったのは、デイズニーの「トロン」(82年)であったが、話題先行で大失敗作に終わった。そのためか、しばらくの間CGの持つ潜在能力を過小評価する暗黒時代が続いた。ILMのCG部門も縮小傾向にあり、そこからスピンオフしてピクサーが誕生するのも80年代半ばのことである。他のSFXにはないCGの表現力のアピールする作品に至っては、ジーン・ス・キャメロン監督の「アビス」(89年)まで待たねばならなかった。

### 90年代に入ってからようやくCGの黒船到来

「アビス」では、水で出来た蛇のような生物をCGで描いていた。地味な作品だが、玄人筋から評価は高く、その高評価に後押しされ、J・キャメロンはCG技術を前面に打ち出した「ターミネーター2」(91年)を世に送り出す。敵役の液状金属ロボット自体がCGならぬはキャラクターで、当時流行のモーフイングに適していた。この映画の興行的成功が90年代以降の映像表現を二変させたと言っても過言ではない。まさに黒船到来と言えぬ出来事であった。

次いで、ステイブ・スピルバーグ監督が「ジュラシック・パーク」(93年)でCG製の恐竜を数多く登場させた。主役のT・レックスの他に、実物大の模型を作ることができないプラキオサウルス、動きの早いペロキラプトル、多頭数で現れるガリミムスなどで、CGの威力と魅力は決定的となった。技術的にはトラベリング・マットが新しい制作手法として定着し、映像合成の生産効率を大いに引き上げた。

いずれもILMの作品で、同社には既にCGを使いこなす態勢が整っていた。御大ジョージ・ルーカスが「スター・ウォーズ エピソード1」の製作を決意し、約20年ぶり体制も珍しくない。

それに比べて、日本、中国(香港)、韓国の映画界にもCG/VFXスタジオは多数存在するが、現状の技術的劣勢は否めない。一本の映画にかけられる十分なコストも時間もないことを彼らは嘆く。英語圏でないため大きな仕事は来ないこともハンデではあるが、既存のツールは使えても新しいCGプログラムを書けるレベルの人材がほとんどいないことも大きな要因である。

しかし、日本のCG事情が苦しいのは、単に映画業界の経営者が小粒であり、事業意欲に乏しいだけだ。大学や専門学校にはCGを専攻する学生で溢れている。特撮は映画の幅を広げ、CGはSFXの世界を変えた。今後ますますコンピュータの処理速度は上がり、映画撮影カメラも映写設備もデジタル化されることは間違いない。コンピュータ内で自由自在に絵筆を振るえるのだから、映像表現力として無限の可能性をもっていると言える。さらに映画で培われたCG技術は、ゲームやWEBページなどの成果利用を待ち構えている。10年後に見直せば、まだこのデジタル映像革命は序章だったと言えるかと思う。

### アカデミー賞視覚効果賞受賞作品

対象年	受賞作品名
1991	ターミネーター2
1992	永遠(とわ)に美しく...
1993	ジュラシック・パーク
1994	フォレスト・ガンブ / 一期一会
1995	ベイブ
1996	インデペンデンス・デイ
1997	タイタニック
1998	奇蹟の輝き
1999	マトリックス
2000	グラディエーター
2001	ロード・オブ・ザ・リング
2002	ロード・オブ・ザ・リング / 二つの塔
2003	ロード・オブ・ザ・リング / 王の帰還
2004	スパイダーマン2
2005	キング・コング



キング・コング 通常版 発売日:2006年5月25日 価格:¥2,980



『キングコング』(2005年) 1933年の名作をP・ジャクソン監督が最新VFX技術でリメイクした。摩天楼から見下ろすNYの町を1933年当時そっくり再現したというのが凄い



ALWAYS 三丁目の夕日 豪華版 発売日:2006年6月9日 価格:¥7,140



『ALWAYS 三丁目の夕日』(2005年) 昨年度日本アカデミー賞を総なめにした本作は、VFX出身の山崎 貴監督の3作目。昭和30年代を描くのにCGやVFXが威力を発揮した