

映像技術とリアリティの変化と連動——ジュラシック6作品の恐竜たち

松田智穂子 (Chihoko Matsuda)

はじめに

「あらゆる芸術の中でもとびぬけて科学技術への依存度が高い」¹といわれる映画というジャンルにおいては、新しい科学技術の登場と導入は映画作りの手法、映像が生み出す意味合い、観客との関係、批評などを再考する契機となってきた。映像におけるリアリティの捉え方もまた、映像表現の技術によって大きく変化してきたもののひとつである。本稿では、映画産業におけるデジタル革命の大きな転機となった映画『ジュラシック・パーク』から、完結作『ジュラシック・ワールド：新たなる支配』までのジュラシック・シリーズの映画6作品を題材に、映像技術の進歩と活用方法の変化、そしてそれらと連動して変わっていったハリウッド大作映画における映像のリアリティの捉え方を明らかにしたい。

1. ジュラシック・シリーズにおける「リアリティ」のコンセプト

本稿においてジュラシック・シリーズとは、『ジュラシック・パーク (Jurassic Park)』(1993、以下『JP1』と略す)とその大人気を受けて制作された続編『ロスト・ワールド／ジュラシック・パーク (The Lost World: Jurassic Park)』(1997、『JP2』)、『ジュラシック・パークⅢ (Jurassic Park III)』(2001、『JP3』)の旧3部作と、その後10余年を経て公開された『ジュラシック・ワールド (Jurassic World)』(2015、『JW1』)、『ジュラシック・ワールド／炎の王国 (Jurassic World: Fallen Kingdom)』(2018、『JW2』)、『ジュラシック・ワールド／新たなる支配者 (Jurassic World: Dominions)』(2022、『JW3』)の新3部作を合わせた計6本の映画を指す。

ジュラシック・シリーズを題材にとるのは、映像における恐竜とは、伊藤穰の言葉を借りれば「異質なものの」、つまり「現実には存在しない物の中でも制作者の想像力によって大部分が構築された素材」のひとつといえるからだ²。しかしながら、「現代にこそ存在しないものの、太古の昔には厳然として存在した“恐竜”」は、「空想と現実の狭間に生きる生物」³と認識される点において現存する生物や、例えば宇宙人や液体金属製ロボットといった作り手の想像力や技術によって一切適切が構築される存在とは区別される。この意味において、実在はしないながらも現実世界とゆるやかに紐づきながら映像化される物の好例と考える。

これらの作品はそれぞれ、後述するような映像表現の技術をもって「商業長編劇映画が過去に見せたことのない真に迫る恐竜像」⁴を提示してきた。特に第一作目の『JP1』のインパクトは大きく、

¹ Karen M. Gocsik, Dave Monahan, and Richard Barsam. *Writing About Movies*. Norton, 2015, p. 89.

² 伊藤穰「CG技術と映像表現——二つの「日常化」」、『跡見学園女子大学人文学フォーラム』11号、跡見学園女子大学、2013年、11-13頁。

シリーズには、様々な恐竜のDNAを掛け合わせて科学者たちが作ったという設定の「本物じゃない」恐竜たち(インドミナス・レックスとインド・ラブトル)も登場する。

³ 「Production Notes」、『JP1』映画パンフレット、東宝、1993年、21頁。

⁴ 尾崎一男「リアル演出の起点『ジュラシック・パーク』——CG革命が象徴となったスピルバーグの作風変化」、『スティーヴン・スピルバーグ——映画の子』文藝別冊、河出書房新社、2021年、84頁。

1914年ごろから作られるようになり、以来「時にモンスター映画と混同されてしまうほど、非現実的だった」⁵恐竜映画のジャンルを一新した。⁶ 第一作の製作にあたり、スティーヴン・スピルバーグ監督は「マイケル・クライトンの原作小説を読むうちにホラー映画や怪獣映画ではなく、信憑性の高いSFファンタジーにしたいと思った」⁷という。このような意図を汲んだプロダクション・デザイナーのリック・カーターは「科学と幻想と現実が融合した説得力ある映像。つまり、“未知なる前史的生物との遭遇”⁸を示すことが肝要だったと説明している。「信憑性の高い」作品に仕上げるためには、「恐竜ルネッサンス」と呼ばれた[80～90年代]当時最新の学説(鳥類を祖とする温血動物説)を準拠とし、野生動物のような生態を描くことを標榜する」⁹物語の設定や内容を引き立たせるように、映像にも、観客の視覚にダイレクトに訴えかける説得力を持たせなければならなかった。信憑性や説得力のある、言い換えれば「リアリティ」のある恐竜の姿を、各作品の製作時期ごとに最適と思われる映像技術を用いて表現するこうした姿勢はシリーズの全作品に通底する。

シリーズが打ち出す映像面でのリアリティのあり方も、それまでの恐竜映画とは一線を画していた。『JP1』において恐竜の動きの指南役を務めたストップモーション・アニメーターのフィル・ティペットは、93年以前の恐竜表現におけるリアリティについてこうふり返っている。

私にとって、リアルに見せるということは今までそれほど重要なことじゃなかった。コンピュータ・グラフィクスはこの点を基準にしているがね。私は、恐竜のちょっと作り物っぽいところを楽しんできたんだ。¹⁰

ここでの「リアル」は、スピルバーグが目指した「実際にはそうではないが、本物(のよう)に見えること」を意味する。技術的な限界などのために「本物に見える」恐竜を表せなかった時代には、「リアル」かどうかが興行収入や作品自体の評価を決定づけることはなかった。むしろ「ちょっと作り物っぽいところ」も味や見どころとされ、虚構の世界観を楽しむといった観客や作り手が共有する約束事のひとつとして受け入れられてきた。

これに対して『JP1』は、架空の生き物を「本物」や「現実」に見せるという映像的リアリティを、SFやファンタジーなどのハリウッド大作映画のジャンルにもたらし、定着させた。これを可能にしたのが、多様な映像技術だった。本稿では、映像の技術とそれが連動する映像のリアリティの捉え方の移り変わりに着目して、ジュラシック・シリーズにおける3つの映像のリアリティ——多様な技術が作り出す恐竜の造形のリアリティ、高度なデジタル合成の技術が完成させる空間のリアリティ、そしてここ10年あまりの間に飛躍的に重要性を増したVFXによる演技のリアリティ——を考察したい。

⁵ アナイス「『ジュラシック・パーク』における悪とは誰か」『スティーヴン・スピルバーグ——映画の子』文藝別冊、河出書房新社、2021年11月30日、76頁。

⁶ 高橋良平「恐竜映画の歴史1912～1993」、『オール・オブ・ジュラシック・パーク』、講談社、1993年、44-47頁。

⁷ 以下に引用されている。鷲巣義明「第一作から『ジュラシック・ワールド』までシリーズの道のり」、『JW1』映画パンフレット、東宝、2015年、20頁。

⁸ 前掲3番、20頁。

⁹ 前掲4番、84頁。

¹⁰ ドン・シェイ、ジョディ・ダンカン『メイキング・オブ・ジュラシック・パーク』イオン翻訳監修。常岡千恵子、鈴木美幸、キャスリーン・フィッシュマン翻訳、扶桑社、1993年、152-153頁。

2. 造形と空間のリアリティ——旧3部作におけるCG、SFX、VFX

スピルバーグは、『JP1』のメガホンを握るにあたって「信憑性のあるSFファンタジー」に仕立てるには「少なくとも恐竜がナショナル・ジオグラフィックに撮られている象ぐらい」「本物らしく」見える必要があり、そのためには「一つ一つの筋肉の動きも創らなければならない」と考えた。¹¹ 作品成功のカギとなる恐竜の造形のリアリティを生み出すために様々な異なる映像技術が使われたが、その中でもCGは、製作開始から1年も経ってから採用されたにもかかわらず¹²、ほかの特殊効果を押さえて本作の「最大の成果」¹³との評価を勝ち取った。それゆえ、『JP1』における恐竜の表現技術や手法を指して、日本では「CG革命」と呼ばれることも多い。¹⁴

CG (computer graphics) とは、物理計算によって恐竜や飛行機などのモノをコンピュータ上で作り出すデジタル技術であり、映画では1980年代から使われ始めた。『JP1』におけるCGの出来栄は、それ以前の映像作品における利用よりも格段に良かった。というのも、例えば『アビス (Abyss)』(1989)の液体状の宇宙生命体や『ターミネーター 2 (Terminator 2: Judgement Day)』(1992)の変幻自在な液体金属製ターミネーター (人型暗殺兵器) を表現するCGの仕上がりは当時は大きな話題を呼んだものの¹⁵、90年前後には無機的な金属感や流動する液体など明らかにCGとわかる物体や質感しか表せなかった。一方、『JP1』では、立ち上がるブラキオサウルスやビジターセンターの玄関ホールでラプトルに食らいつくティラノサウルス、群れを成して草原を駆け抜けるガリミムスの姿がフルCGで描かれ、「本物も同然のリアリティ」¹⁶を示すことに成功した。爬虫生物の有機的な皮膚やカクカク感のないなめらかな動きを描いたという意味において、本作のCGは「革命的」だったと評価されている。

とはいえ、『JP1』の映像技術の見どころは「CGを使ったリアルな恐竜表現」だと結論付けるのは拙速である。なぜなら、CGが使われたのは本編2時間6分 (エンドクレジットを含む) のうちわずか6分間強にすぎず、ほとんどは具体物を用いたライブ・アクションによって表現されたからだ。例えば、「動きが速く恐ろしいラプター [ヴェロキラプトル]、感動モノの愛すべきトリケラトプス、毒を吐くディオフォサウルス、驚くほどリアルなティラノサウルス・レックス」などの「呼吸する生きた恐竜」¹⁷は、多様なSFXで表現されている。

SFX (special effects) とは実写撮影時に用いるアナログ技術を使った特殊な効果のことであり、本作の恐竜表現にはアニマトロニクス (実物大の恐竜モデルを機械で自立歩行させるロボット方式)、

¹¹ 『JP1』プレスシート (映画の試写会などでマスコミ向けに配布される宣伝用小冊子) に掲載されたインタビューより引用。

¹² この有名な制作秘話は『メイキング・オブ・ジュラシック・パーク』(前掲10番)などで詳しく紹介されている。

¹³ 尾崎一男「『ジュラシック・パーク』が一新させたCG革命」、*CINEMORE*、2018年8月2日 [2023年3月25日閲覧] https://cinemore.jp/jp/erudition/356/article_374_p1.html

¹⁴ 例えば、以下を参照。

大口孝之「スクリーン内の恐竜はこうやって変化した——シリーズ6作品における恐竜の映像表現技術の変遷」、『JW3』映画パンフレット、東宝、2022年。

神武団四郎「『ジュラシック・パーク』3DCGの映像革命…『炎の王国』に至る25年を“恐竜”で辿る」*Movie Walker Press*、2020年7月24日 [2023年3月20日閲覧] <https://moviewalker.jp/news/article/1004492/>

¹⁵ 前掲10番、142頁。

¹⁶ 森直人「Review」、『JW3』映画パンフレット、東宝、2022年。

¹⁷ 前掲10番、135頁。

スーツ・メーション(着ぐるみ)、ワイヤー・マペット(可動人形)の3つが使われた。例えば、雨の中で襲ってくるティラノサウルスには、大がかりなアニマトロニクスを採用している。¹⁸スタン・ウィンストンのチームが何か月もかけて、ファイバーグラスの骨組みと1.3トン以上のクレイ粘土を使った身長6メートルもの原型モデルを用意し、その上からラテックス素材の皮膚がかぶせた。その中に、別のメカニカル・チームが製作した油圧式の動作装置を組み込み、さらにはフライト・シミュレーター搭載のプラットホーム(恐竜用の台座)に乗せて、フィルムカメラで撮影している。¹⁹

このように、『JP1』における恐竜たちの造形のリアリティは、「ライヴ・アクションとコンピュータ・グラフィックスの二人三脚」²⁰によって生み出されている。『JP2』と『JP3』でも、技術面や価格面での制約からSFXとCGが併用されたものの、CGの出番は増え、花形の表現技術として扱われている。例えば、『JP2』のパンフレットには「コンピュータ技術の進歩の陰に隠れて目立たないものの、[実物大の恐竜モデルの製作を担当した]ウィンストン・スタジオの領域でも大幅に技術は向上していた」²¹とあるようにSFXの宣伝文句は控えめであり、CG技術への期待の方が高かったことがわかる。

とはいえ、映像のリアリティは、CGやSFXが作り出す恐竜の造形だけでは成立しない。それらの画が実写の背景や俳優と同じ空間に違和感なく溶け込んで初めて説得力を持つ。当時の最新技術を用いた『JP1』が提示したリアリティが、どれほどのインパクトと興奮をもたらしたか、映画・特撮ライター岸川靖の言葉から確認したい。

「ジュラシック・パーク」最大の魅力は、恐竜達が生きてるようにしか見えないところだ。…これだけのSFXショックは、25年前『2001年宇宙の旅』で、本物としか思えない宇宙を見たとき以来だ。もちろん、一昨年公開された「ターミネーター2」のT1000型の変身シーンでも充分驚いたけれど、あのシーン(というかシチュエーション)は、どう見てもSFXにしか見えないのに比べ、本作はSFXだと知りながらも、本物のように見えてしまうところがスゴイ。画面で初めてブラキオサウルスの姿を見たときは、思わずめまいさえ感じる衝撃を感じた。それは理屈で、こうだからスゴイというものではなく、感動に近いものだった。²²

本来、SFXは撮影中に用いるアナログ技術を使った効果のことだが、ここでは「過去の恐竜映画に登場したクリーチャー(怪獣や怪物)のような恐竜ではなく、生きている動物としての恐竜」²³を描くために使われた、デジタルを含むすべての技術を指す。²⁴その中でも岸川は特に、登場人物たちが、生きている巨大なブラキオサウルスを初めて目撃するシーンを例に挙げて、VFX技術が成し遂げたデジタル合成の妙を称賛している。

CGがコンピュータ上で新たに物体などを描き出すことであるのに対して、VFX (visual effects)

¹⁸ 前掲10番、43頁。

¹⁹ 前掲10番、35-43頁。および前掲3番、20-21頁。

²⁰ 『JW2』映画パンフレット、東宝、2018年。

²¹ 「making of THE LOST WORLD」、『JP2』映画パンフレット、東宝、1997年。

²² 岸川靖「想像力と視覚化」、『オール・オブ・ジュラシック・パーク』週刊少年マガジン特別編集、講談社、1993年、82頁。

²³ 「新しい恐竜像への挑戦」、『オール・オブ・ジュラシック・パーク』週刊少年マガジン特別編集、講談社、1993年、52頁

²⁴ 『オール・オブ・ジュラシック・パーク』週刊少年マガジン特別編集、講談社、1993年、61-82頁。

とは、実際に撮影した映像に演出や効果を加える技術である。VFXを使えば、フルCGの恐竜と実写撮影された風景や俳優たちの映像をひとつの画に合成したり、撮影時に映り込んだ余計な電線や建物などを削除したりすることができる。例えば、岸川が挙げたシーンは、フルCGで作成された体長16メートルの首長竜の全身と、緑の山々と草原の実写背景、別撮りされた三人の俳優たちの姿の3種類の画が合成されており、「現代に恐竜が甦る」という非現実的なSF設定をまるで現実のように感じさせる映画前半のハイライトである。『JP1』は、こうしたVFXを駆使することでCGの恐竜たちと実写の区別がつかないほど「継ぎ目のない (seamless)」映像を作り上げることに初めて成功した映画だった。以上のことから、この作品が起こしたのは単なる「CG革命」ではなく「CGI (computer generated imagery) 革命」²⁵だったと考えるがより正確だ。

『JP1』においてCG、SFX、VFXが作り出した造形と空間のリアリティのインパクトはきわめて大きく、その後のハリウッド大作映画で追求される映像表現のリアリティが「現実と見まごうばかりの」という意味での「フォト・リアル」を示唆するようになったほどだった。特に、デジタル技術の開発や使用に際しては、いかに「本物のような」「現実との間に継ぎ目がない」映像を作り上げられるかという「フォトリアリズム」の追求に重きが置かれるようになる。

「フォトリアリズム」とは、通常はデジタル技術を用いた映像分野において「実際の物体を写真で撮ったかのようにみえる合成イメージを作る技術」²⁶やそのような技術を用いた仕上がりのことである。2000年代のハリウッドでは、デジタル技術の開発は、遠近法を用いた写実主義的な映像美を目標に掲げて進み²⁷、それらを活用する監督たちの多くが実写と同じくらい現実のように見える「フォト・リアリスティックなモデル」を構築するために莫大な予算を割くようになっていったという。²⁸例えば、作り手の想像力によって生み出された『パイレーツ・オブ・カリビアン：デッドマン

²⁵ CGIとは、3DCGやVFXを含むデジタル画像に加えて、実写（背景や演技をする俳優）や特殊効果（SFX）など異なる技術で撮影した映像をコンピュータ上で合成する技術を指す。単にCGによって生成された画像や映像、あるいはCGの技術自体を指して使われることもある。

『JP1』の技術を指して「CGI革命」としている論考や記事として、以下を参照。

ジェイムズ・モトラム『ジュラシック・パーク トリロジー完全メイキングブック』神武団四郎監修、本田佐良翻訳、玄光社、2022年。

David Crow. “The Jurassic Park CGI Rebellion That Began the End of Cinema.” *Den of Geek*, 12 April 2022. <https://www.denofgeek.com/movies/jurassic-park-cgi-rebellion-end-of-cinema/>. Accessed 30 March 2023.

Alexander Huls. “The Jurassic Park Period: How CGI Dinosaurs Transformed Film Forever.” *The Atlantic*, 5 April 1993. <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2013/04/the-i-jurassic-park-i-period-how-cgi-dinosaurs-transformed-film-forever/274669/>. Accessed 30 March 2023.

²⁶ Patricia Daukantas. “Photorealistic Rendering: Making the Virtual into Reality.” *Optics and Photonics News*, January 2009. https://www.optica-opn.org/home/articles/volume_20/issue_1/features/photorealistic_rendering_making_the_virtual_into/. Accessed 30 March 2023.

なお、技術としての「フォト・リアル」は、デジタル・アーティストがあるシーンの物体の表面の形状を作り上げるときに、コンピュータ上で最初に素材をその物体に割り当て、次に光源を追加し、最後にその物体がどう光を反射するか、またはどのように人間の目やカメラに映るかを計算しながら仕上げる綿密なCGIの一手法である。

²⁷ 藤井義允「拡張する「アニメ」——3DCGアニメ論」、『ビジュアル・コミュニケーション——動画時代の文化批評』、南雲堂、2015年。

藤井によれば、ハリウッドのこのような傾向は、日本の平面的な・漫画的なアニメ、または特撮が見せた方向性とは異なる美意識に基づくゴールだったという。

²⁸ 前掲26番。

ズチェスト (Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest)』(2006)のデイビー・ジョーンズのようなタコと人を象る架空のモンスターをCGで表す場合にも、生身の俳優たちや実写の風景と同じ場面に映ったときに「観客が現実を見ていると信じるに足るぐらいリアリスティックに見える」²⁹ことが重視された。なぜなら、「アッと驚く特殊効果は、興行収入面で大ヒットの成功をもたらすことができる」³⁰という観客の需要が高かったからだ。

デジタル技術にかかる費用や技術面での諸課題のハードルが急激に下がっていったことと相まって、21世紀のハリウッド映画は「周知のとおりますますCG/VFXの分厚いコーティング」³¹に突き進んでいき、2010年代初頭には、もはやCGの技術をもってして表現できないものはないという段階に達した。旧3部作の完結から10年余りのブランクを経てこのころに製作が本格化した『JW1』では、ほとんどすべての恐竜がコンピュータ上で生成されている。旧3部作で使われたスーツ(着ぐるみ)は完全に姿を消し、アニメトロニクスも、コリン・トレボロウ監督がこの技術の「開拓者たちに敬意を表して」使用にこだわった首長草食恐竜アバトサウルスの頭部のみだったという。³²

映像のリアリティの問題に取り組むとき、アナログとデジタルという技術様式の違いは、1990年代末までは起点のひとつとされてきた。例えば、映画におけるリアリティを論じたフランスの映画理論家アンドレ・バザンは、銀塩フィルム時代の映画が、写真と同じく現実の事物を写し取りスクリーンに再現するという映像技術の複製的メカニズムを持つことから出発して、こうした現実の忠実な再現から生じる「客観性」に映画の本質を見出した。³³この理論を前提に据えて、佐々木和彦は1998年に、光学装置によって表される「実在する事物の視覚的再現像としての「映像 (image)」³⁴を見た際に喚起されるリアリティの感覚とは、「あくまで自分自身の身体感覚を起点として、それとの比較考量を経た「距離=差異」の程度が心理に与える効果」³⁵から生まれると論じた。

80-90年代にかけて映画製作にデジタルの映像技術が徐々に、やがて破竹の勢いで参入してきたときにも、映画映像研究の分野では、まずはアナログ/デジタルという様式の違いを二項対立に据えて、メカニズムの観点から変化を分析しようという試みがなされている。例えば、エルセサーとバックランドは、様式の違いに着目して、ジュラシック旧3部作に見られる写真的な光学イメージとポスト・写真的なイメージを分析する。バザンが定義した映画におけるリアリズムの複雑な側面、美学、様式を引き合いに出し、『JP2』と『JP3』では第一作目以上に、俳優による「生の演技とコンピュータの生成した恐竜のあいだにはるかに複雑な一連の合成された相互作用」³⁶が認められるとした。そして「デジタルとアナログをひとつの一貫した画像のなかで重ね合わせ、合成し、融合させて」「切れ目のない映像」を作り出したことで「統一された物語空間」を生み出した「真の合成映画、あるいは

²⁹ 前掲26番。

³⁰ 前掲26番。

³¹ 前掲16番。

³² 「Production Notes」、『JW1』映画パンフレット、東宝、2015年、26頁。

³³ Andre Bazin. "The Ontology of the Photographic Image." What is Cinema? University of California Press, 1967, p. 9-16.

³⁴ 佐々木和彦「映像のリアリティに関する理論的考察」、『年報社会学論集』11号、関東社会学会、1998年、47頁。

³⁵ 前掲34番、56頁。

³⁶ トマス・エルセサー、ウォーレン・バックランド『現代アメリカ映画研究入門』水島和則翻訳。書肆心水、2014年、299頁。

はメディア・ミックス映画」の嚆矢となったと評価した。³⁷

90年代にはデジタル技術の敷居はまだ高く、旧3部作の撮影にはフィルムカメラが使われた。しかしながら、旧3部作、特に『JP1』が、その後の映像技術に歴大な変化をもたらすデジタル技術の可能性を示したこと、また以降のハリウッド映画における映像のリアリティの捉え方までも根本から変えたことを考え合わせれば、これらの作品の意義は大きい。

3. 新3部作——ポストカメラ、ポストシネマの時代に

新3部作の製作が本格的に始まったのは、旧3部作が2000年の『JP3』公開をもって完結してから10年以上のブランクを経た2010年代初頭だった。この間に、20世紀の映像文化を成立させていたアナログ環境はほぼ消滅し、デジタル一色に塗り替えられていた。映画の映像づくりに関しては、人間の操作を必要としない、つまり人間の視点に縛られない超小型遠隔カメラで撮影され、またコンピュータ上のデジタル処理のみで完成できるポストカメラの時代に入っていた。2010年ごろにはCG映像やデジタル撮影の技術は、原理的にはカットを切らずにどんな長回しでもできる画期的なカメラワークが多用され、そこにVFX加工を施せば「継ぎ目のない」映像に仕上げるができるようになった。また、映画の観客も、手元の携帯端末や街頭などいたるところにスクリーンやカメラが遍在するメディア環境に置かれている。こうしたデジタル化による映画をめぐる技術やメディア環境の著しい変化は、それまで映像のリアリティの起点となってきた「フィルムの指標性」や「カメラアイ＝視点の同一性・単一性」を根本的に消し去り、代わりに「動く映像」としてのアニメーション」というジャンルを前景化させた。³⁸ハリウッドでは、「実写」と銘打ってはいてもVFXやCGが使われていない映画作品はほぼ姿を消した。特に『ロード・オブ・ザ・リング』(2001-2003)シリーズや『アバター』(2009)、『ゼロ・グラヴィティ』(2013)のような大規模なスペクタクルを売りにするSFやファンタジーの大作では、俳優や具体物を用いたライブ・アクションはわずかで、ほとんどのシーンが3DCGアニメーションで描かれるようになっていった。

こうしたポストカメラの状況は、映画史研究者の渡邊大輔が論じたポストシネマを特徴づける現象のひとつだ。ポストシネマとは「おおよそ90年代以降、そして本格的には21世紀に擡頭してきた新しいスタイルを伴った一連の映画、あるいはそれをめぐる諸事象」であるというデンソンとレイダによる定義を前提としつつ、渡邊はこう述べている。

これまで対立させられたり、優劣づけられていたヒトとモノ、主体と客体、リアルとフェイク、実写と記号[申略]。これらの関係性がいまやフラットになり、相互に交わり合い、作用するようになっていく。その磁場のなかから生まれる映画、それこそがポストシネマではないだろうか。³⁹

継続的な技術変化が映画のあり方と捉え方も根本的に変えつつある時代に、ジュラシック・シリーズの新たな3部作は作られた。技術面から言えば、『JW1』ではついに1体を除くすべての恐竜がCGで生成され、VFXで合成された。ヴェロキラプトルの動きには、パフォーマーたちの演技をモーション・キャプチャーしたデータが使われ、また子供たちが小さな草食恐竜の背に乗って遊ぶシーンで

³⁷ 前掲36番、300-302頁。

³⁸ 渡邊大輔『新映画論——ポストシネマ』、ゲンロン、2022年、44頁。

³⁹ 前掲38番、23-24頁。

は、グリーンバックを背景に、子役たちが四つん這いのパフォーマーにまたがる演技を撮影したデータとCGの恐竜がコンピュータ上でひとつの画に変換された。このように、恐竜の造形のリアリティとVFXによる空間のリアリティは、デジタル技術によって生み出されている。

しかしながら、続く『JW2』と『JW3』では、CG一辺倒から転じて、技術改良されたSFXとの併用の波が再び押し寄せる。映画『スター・ウォーズ』シークエル3部作（2015-19）の製作時に、J・J・エイブラムス監督がアニメトロニクスやマペットの大々的な使用すると発表し、マペット製作・操作のエキスパートであるニール・スカンランを起用したことにより、CGにお株を奪われがちであったSFXの技術が大きく見直されたのである。こうした流れから、『JW2』の製作にもスカンランが参加することとなり、⁴⁰アニメトロニクスとCG双方の経済的・芸術的な利点と欠点を「検討したうえで、環境または状況次第でそのアプローチが正しいのかどうかを監督と特殊効果スーパーバイザーが決める」⁴¹方法がとられた。

SFXが見直された理由としては、例えば広範にわたるデジタル化の浸透がもたらしたポストカメラの時代にあって、一般観客が抱いたデジタルへの懐疑や飽きが挙げられる。映画評論家の森直人は、デジタル技術が提供する「「何でも描ける」という万能性は、次第に「何を観ても驚かない」という観客の慣れや感覚麻痺へと裏返ることにもなる」⁴²と指摘した。また、CGの割合が増えれば、過渡期に見られたような現場のスタッフたちが「アナログとデジタルの境界を払い」ながら協働するという「映画以上にエキサイティングであり感動的」な見どころも失われてしまうという危惧の声をあつた。⁴³つまり、デジタル技術が身近な日常にあふれるほどにそれらは新鮮さを失い、人々が飽きや懐疑さえ抱くようになったこと、そしてデジタル以外の技術が生み出す質感を持つ映像をかえって希求するようになったことがわかる。こうしたデジタル技術に対する捉え方の移り変わりを汲み取った映画の作り手たちは、フルCGからSFXとの併用へと戻したと考えられる。

とはいえ、『JW2』公開時にJ・A・バヨナ監督が「観客もCGかアニメトロニクスか目を欺かれると思うよ」⁴⁴と自信たっぷりに宣伝したように、恐竜を表現する際の技術間の境界は、もはや区別すべき差異とは認識されていなかった。つまり、デジタル処理されて観客の目に届く映像は、実写された俳優や風景であっても高精細のCGやVFXで描かれたものであっても、渡邊が「指標性」と呼ぶ、銀塩フィルムにはあった「現実世界の物理的痕跡」⁴⁵を持たないのである。観客は技術的な差異を測りたいのではなく、制作秘話などスクリーンに映らない部分に、例えば具体物やスタッフの手仕事といった、デジタル技術とは逆のイメージを喚起する人間味や温かさを見出そうとする。

このようにスクリーンに映る映像の出来栄とは関係のない理由で表現技術が取捨選択されるというゆり戻し現象は、ポストシネマ時代における人々の消費や需要の動向と合致している。渡邊は、YouTubeなどの動画配信サービスやSNSの爆発的な普及や映画におけるリメイクやリブート作品の

⁴⁰ 大口孝之「スクリーン内の恐竜はこうやって変化した——シリーズ6作品における恐竜の映像表現技術の変遷」、『JW3』映画パンフレット、東宝、2022年。

⁴¹ 「Production Notes」、『JW2』映画パンフレット、東宝、2018年。

⁴² 前掲16番。

⁴³ 前掲4番、87頁。

⁴⁴ 「News」、『JW3』映画公式ホームページ、2018年7月30日 [2023年3月20日閲覧]
<https://jurassicworld.jp/news/2018/07/30/jurassicworld0730/>

⁴⁵ 前掲38番、285頁。

流行などを例に挙げて、2010年代に見られる「同じものの再認に収れん」⁴⁶する消費傾向を指摘している。

いまや、まったく見たことのない新しいもの、ほかに置きかえのきかないオリジナルで特異なものというよりは、[中略]すでにみんなに観られているもの、すでに知っており安心して観られるもの、そして繰り返し観たくなるものの需要の方が高まってきている。⁴⁷

先行作品の本歌取りは『JP2』以降、意図的に行われてきた⁴⁸が、このような時期に製作された新3部作でも、デジタル以外のSFX技術を取り入れるのみならず、脚本、カメラワークや構図、表現手法といった細部にわたるまで踏襲・反復している。『JW1』の場合、「俳優のアクションやカメラワーク、そして何より恐竜のCGのアニメート」⁴⁹に『JP1』の意識的な本歌取りを見出せると映像ジャーナリストである大口孝之が指摘したように、新3部作の作品ではいずれも、過去作品の名シーンを別の技術で再現している。ほんの一例を紹介すると、『JW2』には、『JP1』でラプトルなどに追われる少女が狭いキッチン・キャビネットに逃げ込み上から扉を下ろそうとするアクション・シーンを模したカットが盛り込まれている。また、『JW1』と『JW2』のラストでは、『JP1』を意識した構図やカメラワークで、人間の繁栄を象徴していた施設や街並みを見下ろす高台の上から肉食恐竜が咆哮をあげるカットの直後にエンド・クレジットに切り替わる。

こうした本歌取りには、オリジナルと全く同じ演出や表現技術が使われているわけではない。例えば、『JP1』では短いカットを編集で効果的につなぎ合わせることで臨場感と迫力を演出しているに対して、新3部作ではポストカメラ時代ならではの長回しや滑らかに動く恐竜のロングショットといったデジタルならではの技術を多用している。とはいうものの、旧3部作のファンであれば、新3部作のいずれの作品にも、10分間に1回は既視感を持つだろう。

本歌取りや反復の回数がこれほどまでに多い理由は、大口が言うような「トレボロウ監督やスタッフの、第1作へのリスペクトの表れ」⁵⁰、あるいは回顧主義的なオマージュやファンサービスだけでは説明がつかない。新3部作においては、作り手たちは観客が目新しいものよりも見慣れたものを繰り返し観たがるという傾向を汲み取り、かつてはなかった技術で往年のシーンの数々を描き直すことによって、シリーズそのものを自己更新させているのである。

4. 演技のリアリティ——VFXによる集団的演技と恐竜

新3部作は、過去の作品をなぞるだけの焼き直しではない。旧3部作の本歌取りによって既視感を演出しながらも、90年代には表現不可能だった場面を、2010年代の映像技術を用いてエキサイティングに描き出す娯楽性の高い新作である。これら新3部作の作品において、技術および内容の両面で最も新鮮味のあるポイントは、固有の名前や外見的・性格的な特徴を持つ恐竜が初めて描かれた

⁴⁶ 前掲38番、158頁。

⁴⁷ 前掲38番、158頁。

⁴⁸ たとえば、『JW2』の視覚効果を担当したデヴィッド・ヴィッカーは「このシリーズではそれぞれがお互いにオマージュを捧げている」(前掲20番)

⁴⁹ 大口孝之「『ジュラシック・パーク』への深いリスペクトを感じる、『ジュラシック・ワールド』のVFX、『JW1』映画パンフレット、東宝、2015年、14頁。

⁵⁰ 前掲38番、158頁。

登場したことだと考える。

『JW1』に登場する4頭のヴェロキラプトルは人間に飼育されており、それぞれ異なる身体的・性格的な特徴を持つ。映像で表現する際にも「個性を与え、彼らが持つ恐ろしく素晴らしい魅力を引き出す」⁵¹ことに注力したと、恐竜の動作を監修したティベットは説明している。その中でもブルーと名付けられた1頭は、頭部から両目の脇を通してしっぽまで走る青い稲妻のような模様がひときわ目を引き、他の恐竜たちや主要登場人物の動物行動研究者オーウェンと心を通わせるほどの知性、社会性、コミュニケーション力を有する。この設定に則って、ブルーは仲間のラプトルたちを統率し、別種のインドミナス・レックスと協力関係を築き、最後には自らの判断で人間との共闘を選ぶといった八面六臂の活躍を見せる。

他の恐竜たちとは一味違うブルーの個性の映像化を成功に導いたのは、高度に発達したデジタル技術だった。ポスト・プロダクションにおけるVFXの過程では「恐竜の形状を作るモデラー、色や質感を付けるペインター、恐竜の筋肉の動きをシミュレーションするリガー」⁵²といった様々なCGが使われている。映像の完成度は高く、例えば本編1時間44分ごろ、人間たちを追いつめたブルーが、オーウェンと至近距離から目を合わせるうちに人間の味方に寝返る場面は印象的である。アップで映し出されるブルーの瞳に揺れる光や鼻筋の筋肉のかすかな震え、波打つ皮膚の動きはいずれも、動物的な残忍さや興奮が鎮まり、育ての親である人間との絆や恩をはたと思い出したかのような心の機微を観客に想像させる。

高い演技力を発揮するCGキャラクターは、ブルーに先んじて2000年代初頭からスクリーンに登場するようになった。例えば、映画『ロード・オブ・ザ・リング』のゴラムやデイビー・ジョーンズのような架空の生き物をフル・デジタルで表現したときには、生身の俳優の動きや表情をコンピュータ上でデータ化してCGの動きに活用するモーション・キャプチャーや、光の当たり方を物理計算するソフトなどを組み合わせたという。⁵³このようなVFXによる生き物の演技は「役者個人の演技」ではなく、俳優や声優、演出や演技指導を行う監督、脚本家、衣装や照明などの複数の人間が「集団で一人を演じ」⁵⁴ることで成立する。

『JW2』と『JW3』では、ブルーの性格はさらに掘り下げられており、ほかの恐竜達とは一線を画して物語のカギを握る存在へと変わっている。『JW1』のクライマックスにおいてシリーズ最強のハイブリッド恐竜との戦いで唯一生き残ったブルーは、次作『JW2』では、すべての恐竜の中で卓越した知能を有する特別な個体だとヘンリー・ウー博士によってうっとりと語られる。また、ブルーの子供時代の記録映像が挿入され、オーウェンの情操教育によって人間との信頼関係や思いやり、憐憫の気持ちを獲得できたというエピソードも紹介される。最終作『JW3』では、オーウェンたちが隠れ住む家のそばの森にひっそりと住みつき、ひそかに子供を産んでいる。本シリーズにおける恐竜の子供は母親と全く同じ遺伝子を持つクローンという設定であるものの、ブルーの子は人間たちからはベータという名前で呼ばれ、また体格差も大きいためブルーと同一の個体という印象は薄い。外見の違いに加えて、二頭が親子に見えるエピソードが全編に盛り込まれている。例えば、ブルーは幼いベータに狩りを教え、悪漢たちにさらわれると死に物狂いで取り戻そうと戦い、知恵を働か

⁵¹ 前掲20番。

⁵² 前掲32番、26頁。

⁵³ 佐々木友輔の発言。「共同討議1 映像は以下に変わったか——VFX・集団制作・神経科学」、『ビジュアル・コミュニケーション——動画の時代の文化批評』、南雲堂、2015年、154-155頁。

⁵⁴ 佐々木友輔の発言。前掲53番、155頁。

せて人間オーウェンに頼る。これらのシーンでは、ブルーの母親らしい表情や演技やしぐさが細やかに表現され、爬虫類よりは人間の登場人物を性格付けるような愛情深さや知性といった個性が打ち出されている。

こうした性格や行動の複雑化に伴って、ブルーには作品を追うごとにより高い演技力が求められるようになる。『JW2』と『JW3』では、CGに加えてSFXも用いて、恐竜の「VFXによる集団の演技」を作り出している。『JW2』においてアニマトロニクスやスーツなどのブルーの具体物を動かす際には、最大12人のパペッティア（人形師）が同時に異なる操作を施すことで感情豊かな恐竜を生み出したという。⁵⁵『JW3』でも、技術スタッフたちは「生物の心理を研究するところから始め」、「VFXを通して[恐竜たちの]体に入り込み、感情の機微を想像する」⁵⁶ことで、ブルーを含む40種類もの恐竜を描きわけた。最終作においてブルーはつねに動いているためフル・デジタルで製作されたが、ベータはアニマトロニクス、パペット、VFXで表現された。⁵⁷アニマトロニクス&特殊効果スーパーバイザーを担当したスカンランによれば、どの表現方法が一番「経済的・芸術的により価値があるのか」⁵⁸をカットごとに検討したうえで判断することが肝要だったという。「アニマトロニクスによってセットに恐竜がいれば、実際に照明を当てることができるし、役者も演技しやすい」⁵⁹が、予算・時間・撮影スケジュールの制約を鑑みてCGでの表現を選ぶこともあった。このようにして、「演技派」の恐竜ブルーは、CGとSFXの垣根なく、個々の技術者たちの熟練や想像力に裏打ちされた操作力や技術を結集することで誕生したのである。

こうしたVFXによる集団の演技が、ブルーを1匹の大型爬虫類から「リアルで人間的な恐竜」⁶⁰へと書き換えた。証左として、『JW1』公開時に上映館などで販売されたブルーの公式グッズはなかったのに対して、『JW2』ではシリーズのアイコンであるティラノサウルスなどと並んで、ブルー自体をモチーフにしたグッズが4点も発売されている。ヴェロキラプトルという種類ではなく、ブルーという一個体がキャラクターとして人気を博すことがあらかじめ想定されていたことがわかる。演技をするブルーのキャラクター化は、「恐竜が主役」というシリーズのキャッチフレーズの意味をたしかに塗り替えた。かつての「恐竜の映像が見どころ」という意味ではなく、『JW2』と『JW3』ではブルーという一頭のラプトルは文字通り群像劇の主要登場人物の一人（一匹）にまで昇華されたのである。

VFXと実写を対立軸で捉えたり、どちらか一方の優位性を主張したりすることがすでに有効性を欠いていた2010年代の状況⁶¹においては、「集団作業としての演技」もまた、CGもアニマトロニクスも一緒くたにコンピュータに取り込まれ、完成画へと仕上げられる。⁶²そうだとすれば、サム・ニールやクリス・プラットといった生身の俳優の演技と、VFXによる集団演技によって作り出された架空の生き物たちの演技の間には優劣はなく、また「どちらがよりリアルか」という比較も意味を成

⁵⁵ 前掲41番。

⁵⁶ 「視覚効果の最新技術」、『JW3』特典映像、『ジュラシック・ワールド：6ムービー・ブルーレイ・コレクション』、NBCユニバーサル・エンターテイメント、2022年。

⁵⁷ 「Production」、『JW3』映画パンフレット、東宝、2022年。

⁵⁸ 前掲57番。

⁵⁹ 前掲57番。

⁶⁰ 「Production Notes」、『JP2』パンフレット、東宝、1997年。

⁶¹ 飯田一史の発言。前掲54番、155頁。

⁶² 佐々木雄輔の発言。前掲54番、155頁。

さない。⁶³「リアルで人間的な恐竜」であるブルーの登場とキャラクター化は、「いずれ映画はあらゆる非現実的に人間の内面を反映させ、生物と無機物を完全にフラットに扱うことに成功する」⁶⁴という宮本の予想が正しかったことを裏付ける。

新3部作を通して見られるブルーの変化は、現代に蘇らされた恐竜が人類を脅かしつつ共生の道を探るというシリーズ全作品に一貫する世界観、言い換えれば「人間と「人間ならざるモノ」が共生し、相互干渉する」⁶⁵という意味でのポストヒューマン的な世界観へと観客を導く。デジタルの映像技術は、生身の俳優の姿かたちや動作のみならず「人間性や芸術性と言ったもの」⁶⁶も模倣するようにいずれはなるだろうと考えられてきた。ジュラシック新3部作では、構図やシチュエーション、表現や演出などの重奏的な繰り返しが観客に既視感を与える一方で、デジタルの映像技術の粋を集めて描かれるブルーはリアリティのありようを問い直す契機となっている。

おわりに

本稿では、過去30年間、ジュラシック・シリーズ作品において、恐竜の映像のリアリティ——すなわち造形のリアリティ、空間のリアリティ、映像のリアリティ——の捉え方が、技術の導入、併用、使い分けによってどのように変わってきたかをたどった。

映像におけるリアリティの表現とその捉え方は、技術の発達とそれがもたらす環境の変化によって、近年ではさらに目まぐるしく変化している。2023年現在、映像やそのほかの分野においては、例えばChatGPTなどの生成AIが登場したことにより、人間の意図を介在させずに一定以上の出来栄の作品を作ることが可能になってきている。こうした状況にあっても、文化や芸術の分野における〈クリエイション〉の過程においては、恐竜ブルーの表現技術にゆり戻し現象が見られたように人間の意図が強く希求される。一例として、2014年の『猿の惑星：新世紀』では、精緻なパフォーマンスキャプチャーの技術で実際の俳優の演技を取り込むことで、CGの猿たちの表情や動作が表現された。その際、リーダー猿役を演じたアンディ・サーキスが、CGキャラクターを演じた俳優もオスカー賞の審査対象とするべきだと主張したことは大きな議論を呼んだ。実在しないデジタル・キャラクターの演技の中に、スクリーンの向こうにいる俳優の意図や技巧を見出すよう求めたのである。一方では、アカデミー会員の中には、画面に素顔が映らない演技者を評価することに難色を示した者もいた。

科学技術への依存度が高い映画において、技術が、映像表現や作り手や俳優の意図にどのような変化や意味をもたらすかを探ることは、ポストシネマの時代にさかんに問い直されるようになった「映画とはなにか」という問題に取り組む際の有効なアプローチであるように思われる。

⁶³ この点については、渡邊大輔や佐々木雄輔など多くの映画・映像・メディア批評家が2010年代ごろから指摘している。

⁶⁴ 宮本道人「実験室化する世界—映像利用研究が導く社会システムの近未来」、『ビジュアル・コミュニケーション—動画時代の文化批評』、南雲堂、2015年、312頁。

⁶⁵ 前掲38番、166頁。

⁶⁶ 前掲64番、312-313頁。