

ジェームズ・キャメロン監督作品「アバター」は 3D 映画の長所を活かし、欠点を補完することに成功した傑作映画

2010 年、大手テレビメーカー各社から 3D テレビが発売されるが、その普及のためにはコンテンツの充実が必要である。ジェームズ・キャメロン監督の新作「アバター」は、その普及を後押しするキラーコンテンツとして多くの期待を集めている。シード・プランニングでは、弊社研究員が「アバター」の 3D 上映を体験することで、この作品が魅力的なソフトであるか、また 3D 映画自体の今後の伸びについて検証してみた。

3D 映画にはいくつかの長所と欠点がある。長所としては、スクリーンの手前に物体が飛び出す迫力を感じられること、奥行きを感じられること、その場にいるような臨場感を味わうこと、細かいものが背景に溶け込まず見分けられること、などが挙げられる。欠点としては実写映像の場合の物体の薄っぺらさ、眼鏡をかけることによる画面の明るさの低減、などを挙げることができる。ジェームズ・キャメロン監督作品「アバター」は、この 3D 映画の持つ長所を活かすことと、欠点を補完することに成功した傑作映画であった。

3D 映画の欠点を補完する「アバター」の設定

実写映像を 3D 化すると、物体はスクリーンより手前もしくは奥に現れるものの、“飛び出す絵本”と似たような、厚みのないもののような印象を受ける。しかし質感表現に優れた CG 映像を 3D 化した場合は、厚みがあるように錯覚する。そのため、現在の技術では実写映像は 3D 映像に向いていないと言ってもいいだろう。しかしフル CG の長編映画では、所謂長編アニメ映画のジャンルに収まってしまい、観客は限定されやすく、興行的には実写 3D 映画の方が大きな成功が見込めるだろう。「アバター」では、物語の半分は実写、半分はフル CG で構成されており、3D 実写映画の限界をうまく解消している。通常の 2D 映画であれば、もし実写映像とフル CG 映像で構成されているとすると、観客はフル CG 映像のシーンの方に違和感を覚えると思われるが、3D 映画ではむしろ実写映像に違和感を覚えるような逆転感覚がある。この逆転感覚は、「アバター」の主人公ジェイクが物語の中で味わう逆転感覚とシンクロしており、巧みな設定と言える。なお、実写映像部分で 3D らしさが出ていたものとして、半透明のパソコンモニターやホログラム映像、ヘリコプターの窓の汚れといった、背景を透過するものが挙げられる。これらからは 2D では表現できない質感を感じることができた。

もう 1 つの 3D 映画の大きな欠点である画面の明るさ低減については、作品で描かれる世界の特性によって、一部のシーンでは補完されていた。作品の舞台となる惑星パンドラには、夜になると発光する動物や植物がたくさん存在する。作品のキーとなる樹木、その種子のようなもの、キノコ、コケ、またパンドラに暮らす民族ナヴィも肌の一部が細かく発光する。3D 映画の画面全体がぼんやりと暗くなる欠点を、暗い森の中で様々な発光物が存

在するというコントラストある画面構成が補完し、美しい空間を作り上げている。異世界を体感するような感覚は、「アバター」では夜の森のシーンで一番味わうことができる。

3D 映画の長所を活かす「アバター」の演出

手前に飛び出す迫力については、銃口を手前に向けるシーン、矢が刺さるシーンなど明らかに狙ったシーンもあったが、過剰ではなかった。実際、3D 映画で手前に飛び出すとしても、顔面の手前すれすれまで飛び出してくるということはない。それほど迫を感じる効果がないと判断したためか、あまり見受けられなかった。

奥行き表現については、多用されていた。物語は「風の谷のナウシカ」の腐海や「スター・ウォーズ」の惑星エンドアを彷彿させる森で展開されるが、樹木の枝葉や草花が手前や奥に入り組んで存在するため、3D らしさが強く出る。森の中で追われるシーンなどはかなり迫力があった。竜のような生き物バンシーに乗って空を回遊するシーンではそれほど3D らしい特性を感じなかつたが、バンシーが森の中を飛び回るシーンには断然、迫力があった。また、高い崖の上で展開されるシーンでは、3D によって高さを強調する狙いから、真上からのアングルが多用されていた。実写シーンに関しては、ヘリコプターの内部の奥行きが際立って強く感じられた。今後の作品としては、このヘリコプターの内部に近いものとして、鉄道やトンネル、潜水艦の中が舞台であると、3D 映画の奥行きの特性を活かしたもののが作れるかもしれない。

臨場感が圧倒的だったのは、映画後半の戦闘シーンである。爆発シーンでは、その爆発によって吹き飛ばされる破片や火の粉が手前に飛び出すため、まるでその場にいるような迫力を感じることができる。大規模な戦闘シーンがあるスペクタクル映画こそ、3D 映画に向いていると断言してもいいだろう。過去の作品で挙げるなら、「ブラックホーク・ダウン」や「プライベート・ライアン」といった映画は3D 向いている（実写では質感が落ちる欠点はあるが）。

細かいものが背景に溶け込まず見分けられることは、上記の爆発シーンの迫力を形成している一番の要素である。他にも森にいる小さな虫、木の葉などがはっきり見分けることができるため、臨場感を高めることに一役買っていた。

映画のシナリオとしては、ナヴィの生活を紹介する中盤まで多少、もたつくところもあるが、後半からラストまではストーリー的にも目が離せない展開となる。娯楽作品として成功していると言える。

「アバター」と3D 映画の今後

「アバター」は興行的にも成功すると思われ、この作品を家庭で楽しむために3D テレビと3D 対応 BD プレーヤーを購入するファンも多くいるだろう。しかしこの映画はフル CG 映像を巧みに取り込むことによって成功している特殊な作品であり、この映画の成功イコール3D 映画の成功であるとは言いたい。一過性のブームで終わるということはないかも

しれないが、モノクロからカラーに切り替わったようなダイナミックな変化はまだ期待できないのではないだろうか。

市場調査レポートの紹介

「2010年版 家庭用3Dテレビと3D対応機器の市場動向と普及予測」

<http://www.seedplanning.co.jp/report/01621.html>