



第 96 回 米国アカデミー賞[®] 視覚効果賞： 『ゴジラ -1.0』の軌跡と未来への展望

■ 高橋 正紀



第 96 回米国アカデミー賞で視覚効果賞を受賞し、この上ない喜びを感じています。実は、私たちはこの受賞を狙って制作していたわけではありません。「ロングリスト」入りすらネットで偶然知ったほどで、「ショートリスト」10 作品に選ばただけでも十分と思っていました。

世界基準と比べて約 10 分の 1、超大作と比較すれば 100 分の 1 の制作費で、35 人で 8 カ月という環境で作り上げた『ゴジラ -1.0』。確かに「少人数で低コストの制作」という目新しさは評価されましたが、それだけではありませんでした。

北米での反響を肌で感じ、なぜこれほどの声援を受けたのか考えました。結論は単純に映画自体が心から楽しめる作品だったからです。アメリカでも「面白かった」という言葉を何度も耳にし、『ゴジラ -1.0』の VFX (Visual Effects：映画における視覚効果) が作品に寄り添っていたことが高評価につながったのだと思います。

受賞後に改めて「視覚効果賞とは何か」と考えました。純粋な技術力なら、私たちはハリウッドの大作と比較すれば、まだまだ「過程」の段階です。しかし、どの作品も目指してるのは「作品に寄り添った VFX」であり、その点で『ゴジラ -1.0』は優れていたのではないのでしょうか。最初は「東洋人の小規模チームによる低コスト制作」という珍しさが評価されたと思いますが、実際には「作品との一体感」こそが支持された要因だったと気づきました。スピルバーグ監督やデルトロ監督からの称賛も、社交辞令ではなく、映画を盛り上げる視覚効果への評価だったのでしょう。

■ 高橋 正紀
Director / VFX Supervisor / CG Supervisor

1968 年生まれ。1990 年白組入社。CM、博
展映像、ゲームムービー、TV ドラマ、劇場用
映画などの映像制作に多数参加。



また、アカデミー賞への参加を通じて、技術面ではまだ課題が山積みであることを再確認しました。しかし、視覚効果を作品の一部として融合させていけば、世界と渡り合える可能性を感じました。また言語の側面でも、従来は「英語でなければ世界的ヒットはない」と思っていたのですが、アメリカでの反応から、日本語作品でも勝負できると確信しました。

言語的な課題はもちろん克服した方がいいです。しかし日本で制作する上で、母国語以外で制作した場合に、自分たちの伝えたい細部のニュアンスが表現しきれないと思います。ゴジラと言う日本が生んだ巨大怪獣という IP (Intellectual Property：知的財産) を制作する上で、日本語でその文化特有の所作や歴史を表現することの重要性を改めて感じました。

今や日本のコンテンツは世界中に広がり、字幕や吹き替えに馴染んだ視聴者も増えています。日本語の表現からも新たな可能性を見つけることができたらなと感じました。

日本の VFX が世界と戦う最大の武器は「チームワーク」です。あるハリウッドの VFX スーパーバイザーが「私たちも、昔はあなたたちのように意見をぶつけ合いながら楽しんで作っていた」と言ってくれたことが忘れられません。そしてこの言葉に勇気づけられました。

「正解」を求めるだけでなく、自分たちのやってきた「作ることの楽しさ」を大切にこれからも作り続けたいと思います。