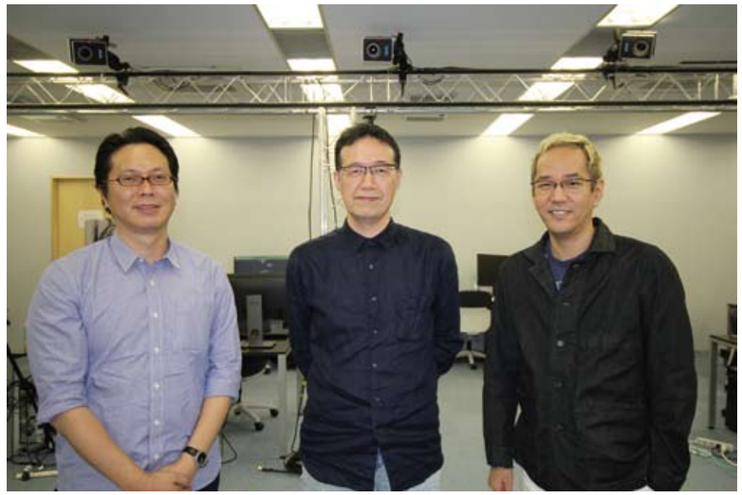
PRODUCTION I.G × SOLA DIGITAL ARTS INC. × CRESCENT

株式会社プロダクション・アイジー(以下：I.G)は、質の高いアニメーション制作を作品の企画から納品まで一貫しておこなっている。制作のみならずワールドワイドなマーケットに向けても作品を提供しているコンテンツ・プロバイダーだ。また、同社は株式会社SOLA DIGITAL ARTSと協業しフル3DCG作品『ULTRAMAN』の制作を手がけている。2017年6月に株式会社MOZOOの協力を得て新スタジオを完成させ、今年8月にクレッセントからVICON Vantage V16とモーションキャプチャ・ツール「Shogun」を導入した。今回、『ULTRAMAN』でもタッグを組んだ荒牧伸志監督(以下：荒牧氏)、神山健治監督(以下：神山氏)とI.G 牧野治康氏(以下：牧野氏)に取材させて頂いた。



左から牧野治康氏、荒牧伸志監督、神山健治監督

■ モーションキャプチャ制作のきっかけ

荒牧氏「神山さんと私の共同監督で『ULTRAMAN』(監督 神山健治×荒牧伸志)を、100%モーションキャプチャを使用して制作してます。その時にモーションキャプチャはいいぞ、ということで次の『攻殻機動隊』もこの方式で行こうということになりました」

牧野氏「モーションキャプチャの威力を『ULTRAMAN』で再認識いたしまして、弊社としてもこれからキャプチャ・ベースの作品を積極的に増やしていこうと考えております。次作へ向けての環境づくりとしてカメラ(VICON Vantage V16)とソフトウェア(Shogun)を導入し、『攻殻機動隊』をそれで回してみようということになりました」

『攻殻機動隊』の新作は「モーションキャプチャを使用したCGアニメは絶対に面白いから一緒にやろう!」と荒牧氏が神山氏を誘って共同監督が実現したとのこと。

神山氏「荒牧さんからお話を頂いた時にはお互いに別の仕事で動いておりましたので、水面下でこちらのスタジオを準備しておりました」

荒牧氏「私が最初に映画を撮ったのが、2004年の『APPLESEED』でした。その時にモーションキャプチャを全面的に取り入れて、大変なことはもちろんありましたけれども、これはなんとなく自分にあっているかもしれない、と思いました。その後は、映画制作では全てモーションキャプチャ・システムを取り入れています。クレッセントさんにはその頃からずっとVICONでお世話になっております」

神山「荒牧さんからモーションキャプチャのお話を頂いたとき思ったのは、私は画も描きますが、画を描いているよりも映画を作りたいという人間なので、そのツールの一つとして言ってみれば、鉛筆とあまり変わらない感覚でした。演出するという観点で一番便利なツールは何かと考えていた時に荒牧さんから誘って頂き、なるほど!と。このレスポンスは映画を作っているという感覚だなと、そういうことが見えてきましたね」

荒牧氏「モーションキャプチャが手書きと比べてどちらがいいか?と言ったら、どちらも良い点はあると思います。大事な点は、作り手がフルCGの特質を活かせる作品を作りたいかどうかということです。私はデザイナーとしても活動してきたので、昔はデザインしたものをアニメーターに描いてもらっていたんですが、細かいデザインはCGの方が得意としているところですので、CGでやろうという風に変わっていったんです。そのうち、キャラクターもCGでいけるんじゃないかということになり、モーションキャプチャにいたりました。モーションキャプチャであれば、人物の演出も直接アクターさんに指示することができるので、もっと深いところまでいけるという実感がありました。難しいところはありますが、確実にメリットはあると思います」

■ VICON導入について

牧野氏「スタジオができたのは、2017年6月です。クレッセントさんのことは前から存じておりましたが、今年の8月にVICON Vantage V16を購入することになり、ご挨拶に伺いました。既存のスタジオをお借りせずに、自前のスタジオで最高品質のクオリティが担保されたデータを収録することを目標にしてます」

SOLA DIGITAL ARTS社内

導入されたVICON Vantage V16

モーションキャプチャ・スタジオ

荒牧氏「監督としては、1カット1カットではなく、あくまでシーンで撮りたいという要求があります。VICONより精度が落ちるシステムだとそれが甘くなってしまいます。モーションキャプチャのカメラを自社スタジオに導入する意義というのは、そこにありますね。これまでのモーションキャプチャの現場では、私たち監督が動き回れる範囲に制限がありました。そうすると、後でもっとチェックしておけば良かったということも出てきてしまう。今回、Vantage V16を導入し、カメラの精度が上がることにより、芝居の演出をもっとアクティブにできるのかなと期待しています」

■ 同社のモーションキャプチャ・スタジオ のアドバンテージとは

牧野氏「このスタジオでは、今後まず『攻殻機動隊』を回しますが、スタジオの貸し出しも致します。アニメの制作会社がCGのキャプチャ・スタジオを間借りしてやっているのではなくて、制作会社が運営しているモーションキャプチャのスタジオなので、アニメーション作品を収録するノウハウを含めて、お使いになる方にメリットに感じてもらいたいと思います。また、荒牧監督と神山監督が普段から使われているスタジオということで、その点でもアニメーション作品を制作する皆さんには安心して頂けるかと」

神山氏「昨今、アニメーションの制作ではアウトソーシングが増えていき、中心は企画だけになっていくという宿命的な流れもあります。その潮流とは一線を画し、制作フロー全体をインハウスで実現し、最終的には作品が主役になるという流れがこのスタジオにはあるなと思いますね」

■ 業界を目指す若者にメッセージ

荒牧氏「変化のとてもある業界ですので、それを楽しめる若いスタッフが意欲を持って集まってくれるといいなと思っております。自分が楽しめる部署がきっと見つかるはずなので、自分がなにをやりたいのか入ってから考えてもいいと思うんですよね。特にこのスタジオはフレキシブルなスタジオだと思っておりますので、キャプチャも含めて全ての工程を一つの場所で見られるというのは、キャリアの上でとても財産になると思います」

神山「CG業界全体で人が足りなくて世界中で取り合いなのは事実なのですけれども、逆にひねくれたことを言うと私たちがずっと現場を楽しむ為には、才能ある新しい人が来なくてもいいかなと(笑)。そのくらい様々なものを作ることができるチャンスがあるし、私たちの手にあまるほど多くのチャンスが広がっていて、今はみすみす幾つかのチャンスを捨てているほどです。外から見ていてはわからなかったのですが、中に入ってみてプロダクション I.Gほど打席に立てる会社はないな、とびっくりしました。一生懸命 素振りしていれば次の打席に出してもらえるというのは、他のスタジオではなかなかないと思います。本当にいい打席が来るんですよ(笑)」

牧野氏「作品をつくる事を何よりも優先しているスタジオというのは、本当に数えるほどしかないと思います。監督やスタッフといった作り手の思いがまずあって、それを作品において実現させ、なおかつ商売につなげていくために私どもの存在があると思っています。I.Gのフル CGアニメーションはSOLA DIGITAL ARTSさんとの協業が主軸になりますので、CGアーティストの皆さんには是非SOLAさんへ参加して頂いて、一緒に作品を築き上げていけたら幸いです」

取材：立石伸雄　構成：菅崎英展(Video Journal)

ProductionI.G × SOLA DIGITAL ARTS

最新鋭キャプチャースタジオ OPEN!

カメラ ： VICON VANTAGE V16 × 30台
ソフトウェア ： SHOGUN

■キャプチャースタッフ大募集!

キャプチャー撮影に興味のある方、最新鋭の設備で仕事をしたいという方、皆様のご応募、スタッフ一同、心よりお待ちしております!(未経験者も応募可)

●映像制作スタッフも募集中!
(募集職種は次頁でご確認ください)

＜問い合わせ先＞ 株式会社 SOLA DIGITAL ARTS
http://sola-digital.com/jp/　recruit@sola-digital.com　TEL : 0422-56-8185

● 問い合わせ先：株式会社クレッセント　〒130-0021 東京都墨田区緑3-2-12　TEL.03-5638-1818　FAX.03-5638-1819 ● 記載された会社および製品名は、各社の登録商標または商標です。

PR