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。
フル3Dアニメ「ULTRAMAN」は、2019年春にNetflixにて世界同時配信が決定されている。ビジュアル面においても「誰も見たことのないウルトラマン」を目指す本作では、神山健治氏・荒牧伸志氏のW監督のほか、世界で活躍するスタッフの手でフル3DCGアニメーションとして制作されている。今回は同作品のクリエイターとして株式会社SOLA DIGITAL ARTSからCGディレクター 八木下浩史氏、モーションキャプチャーアーティスト 井上暢三氏、制作進行として株式会社プロダクション・アイジーから宇土澤秀公氏に取材した（以下：敬称略）。

（左から）宇土澤秀公氏、井上暢三氏、八木下浩史氏

■ ULTRAMANの制作について ■■■■■■

八木下「キャプチャー収録時に監督立会いの下、役者さんの撮影のディレクションを担当しておりました。荒牧監督のいつものスタイルなのですが、ディレクション側から演技を指定するのではなくて、役者さんと対話をしながら演技プランを決めていくスタイルです。セリフに関してもこういう言い回しの方がいいのではないかとか、立ち位置もこの方がいいのではないかなど、その都度アクターさんと相談しながら進めていきます。いわゆる従来のセルアニメの制作工程とは異なり、絵コンテはラフに作ってキャプチャの時にフレキシブルに変わっていくというスタイルですね」

井上「モーションキャプチャーのテクニカル面を担当しております。モーションキャプチャーには様々な制限があるのですが、監督としては制限を感じずに撮影をしたい欲求があります。例えば撮影エリアは制限がありますので、その決められた空間内をどのように使用すれば、シーンをまとめて撮影できるか、実写と同じ様にいかにスムーズに撮影していくか、セットチェンジをいかにスムーズにおこなうか、というのを設計しました。監督が最終的なCGの画をイメージしやすいようにCGキャラクターや背景をあらかじめシーンに読み込んだ状態でスタンバイし、アクターさんが演じたらリアルタイムでCGのキャラクターに動きが反映されプレビューできるようにしました。そのときの音質にもこだわりたいという監督からのオーダーがあったので、音声と身体の動きをリアルタイムでプレビューできるようにしました。最終的にはその流れを監督に気に入って頂きました」

宇土澤「キャプチャするにあたって、いかにスムーズにできるか撮影自体が滞りなく進められるように準備いたしました。例えば、絵コンテで小道具や大道具が出てきますが、それをどのように手配するのか、撮影後は進捗管理をし、次にどう効率よく撮影ができるかを構想しました。テレビシリーズですと話数をまたいで部屋のセットが使い回しできるので、そういうところをどう使い回せば効率よく撮影できるのかを私の方で取りまわしました」

■ W監督での制作について ■■■■■■■

八木下「私もこういった経験（監督が二人）ははじめてだったのですが、制作はとてもうまくいきました。こういった制作スタイルは珍しいのではないかと思っております。荒牧監督はキャプチャのご経験が長いので、コンセプトデザインの時点で部屋の空間の広さだとか、こういうシーンの時にはこのくらいの長さの廊下があったらいいのではないかというご指示を頂き、効率的に撮影できる方法を教えていただきます。
その点では世界でも荒牧監督でないとこのクオリティーでこのスケジュールの撮影をするのは難しかったと思います」

井上「神山監督は演技を中心に、荒牧監督はアクションをダイナミックにするプランを立てるなど特に役割分担が決まっているわけではないのですが、何回か撮影を進めていくうちに制作スタイルがまとまってきました。荒牧監督はこれまでのご経験で実際の距離感で撮影が難しい場合でもこうしたら撮影できるというノウハウを沢山お持ちなので、モーションキャプチャーでどのように撮影すれば、その後にうまく運用できるかというアドバイスを沢山頂きました」

■ ULTRAMANの見所について ■■■■■■

八木下「セルアニメだと絶対にできない会話シーンがドラマとして成り立っているところですね。それはやはりキャプチャーならではだと思います。長尺で二人で机を挟んで話しているシーンがあるのですが、作画ですと微妙な動きは描き分けることができない部分もキャプチャーで制作することにより微妙な動きも再現できました」

井上「アクションも見所が多く、プランニングもアクションコーディネーターさんに入って頂いて、手付けでは難しいようなアクションのアイデアもあったりするので、そういったところはかなり面白いと思います。日常芝居のシーンとアクションでは担当の役者さんを入れ替えています」

■ VICONについて ■■■■■■■■■■■

八木下「安定性というのはとても高かったと思います。他のもので運用した時には1日のうちで何回かは一旦止めることもありました。今回のULTRAMANの撮影ではそういったこともほぼかなったですね。二日で30分撮影してますので、少しでも止まったら間に合わなくなってしまいますから」

井上「止まっても最大15分程度でしたし。やはりVICONは安定はしていると思うので、やはりトラブルはないのが一番いいですね。又その辺りのトラブルに関してはご協力いただきました株式会社MOZOOさんのご経験もあり助かりました」

■ 今後について ■■■■■■■■■■■■

八木下「同じ様なシーンは再撮しなくても良いようにモーションのライブラリ化ができればいいなと思っております」

井上「テレビシリーズですと、量をこなさないといけないので、ルーティン作業の部分はなるべくコンピュータに任せられるところは任せていきたいと思ってます」

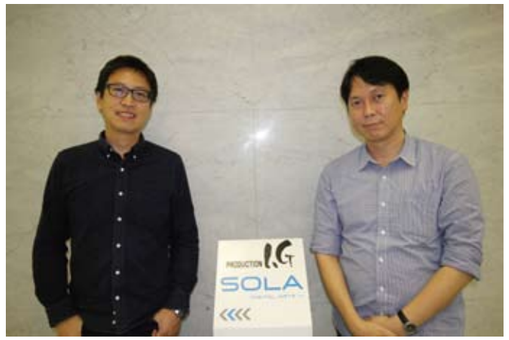
宇土澤「効率化していくというのを前提としてその中で監督には今のキャプチャで満足して頂いているので、質をいかに落とさないかというのが自分の課題だと思っております」

■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

株式会社SOLA DIGITAL ARTSでは、制作に携わるスタッフを募集中だ。同社のCOO/Producer 橋本トミサブロウ氏とI.G 牧野治康氏に両社が協業に至った経緯や若手スタッフに対する要望などを語ってもらった（以下：敬称略）。

■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

橋本「2019年以降もI.Gさんのラインナップが豊富にあります。その流れの中でI.Gの石川社長がクレッセントさんのVICONをはじめとした最新の機材を導入しているのは、3D作品に注力していくということの証だと思います。それに対して弊社といたしましては全面的に協力をさせて頂きたいと思っております。荒牧がキャプチャーを使用した映像制作に長けておりますので、そういった意味でもI.Gさんの目指す方向とSOLA DIGITAL ARTSの映像制作のパイプラインが完全に合致したことになります」



橋本氏と牧野氏

牧野「SOLAさんは純粋にCG映像制作を追及されてきた会社さんですし、荒牧さんはとことんお仕事を追及される方です。I.Gもこれまでリアルな2Dアニメーションをとことん追求して今に至っております。取り組んでいる作品は、必ずしも市場にニーズがあるわけでもなく、ウケけているものをやろうということでなくて、会社としてやりたいんだ!という作品制作にこだわるという社風でやってまいりました」

橋本「CGの技術は様々な分野に転用できるものです。その中で弊社はCG映像制作を中心に取り組んでいます。弊社で採用したい人材といたしましては、一緒に最高のエンターテイメント映像を作るんだというモチベーションの高い方にいらして欲しいと思っております。もちろん技術的に長けた方も素晴らしいのですが、最終的には映像になるものですので映像屋になりたい人が来てくれるといいですね」

牧野「作品を観て頂くお客さんに最も確実に伝わるのは、技術よりも作り手の真摯な思いだと思うんです。SOLAさんと一緒に、そういうフィルムを作っていきたいと思います。とことんやれる現場ですので、何かをとことんやりたい方に来て頂ければ良いですね」

橋本「実際に監督と直接話せる職場はなかなかないと思います。そういった観点からもやる気とコミュニケーション能力の高い方に来ていただければと思います」

牧野「SOLAさんもI.Gも、面白そうな場所を見つけたら、そこに行ってみようじゃないか、行ってみないとわからないという社風なので、好奇心旺盛な方にはうってつけの職場です。何に対しても面白がる能力のある方に是非来て頂きたいと思います」

橋本「I.GxSOLA DIGITAL ARTSで制作するアニメはこのモーションキャプチャスタジオから多数制作されますのでみなさん是非ご期待ください」

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。