

海外の後追いではなく、 業界を束ねる求心力を

Watanabe Kenji

渡部健司

東京国際工科大学
デジタルエンタテインメント学科 教授



新宿にある繭を連想させる総合校舎コクーンタワーに、デジタル人材を育成する新大学・東京国際工科大学専門職大学が入っている。「次の時代のデザイナー（設計者）を養成する大学」と渡部健司教授は紹介する。教授を知ったのは、あるインカメラ VFX スタジオを取材した際に「学生と一緒に映像を持ち込んでテストしに来た教授がいる」と聞いたからだ。取材で話を聞けば聞くほど「バーチャルプロダクション」について熱く語る人物だった。

(文：吉井 勇・本誌編集部、写真：広瀬まり)

風上に立つ「スーパーバイザー」の 必要性に気づく

—— コンテンツの制作に関わったのはいつからですか。

渡部 大学を卒業して JCGL (Japan Computer Graphics Lab.) がキャリアのスタートです。

—— JCGL は CG の黎明期をリードしました。社長だった金子満氏を取材しています。

渡部 JCGL はその後、解散となり、ナムコ（現バンダイナムコスタジオ）で大型映像や CM、番組の CG、VFX をやっていたのですが、数年して独立しました。そのころ、ハリウッドに「スーパーバイザー」という役割があることを知りました。

—— スーパーバイザーの役割はどのようなものですか。

渡部 自分としては、クリエイティブと技術の両面を持つプロデューサーであり、全体の製作、予算配分、クオリティ管理、スケジュール管理、パイプライン

の設計、技術の見極めやプロダクション、スタジオの選定、デザイン、クリエイティブのコントロール、演出の伝達浸透など、かなり広範囲にわたって熟知し、理解し、それぞれのバランス調整をする役割だと考えています。その中でも私が一番重要だと思うのは、監督や DP（撮影監督）、照明監督、美術監督などの撮影の現場の人たちと CG、VFX、DIT、カラーリスト、合成編集などのデジタル技術の関係者、つまりこれまで映像制作でアナログに長けた人たちと、デジタル分野の人たちとがうまくコミュニケーションするためのトランスファーの役目です。これが意外とできていない。なぜかというと、日本でのスーパーバイザーの地位がまだまだ低いからですが、技術に長けた人だと思われている。どうしてもエンジニアの専門家か技術畑、CG、VFX の出身者だと思われるてしまって、演出やクリエイティブを同時に理解し語れる人間だと思われていないのです。

Epic Games 発行のガイドブックに衝撃

渡部 日本のコンテンツ産業ですが、ここ 20年以上、14兆円の規模で横ばいで成長が見えません。日本のコンテンツ産業を基幹産業として成長させるという経産省の思惑からは大きく外れています。しかも、隣の韓国や中国、インドなどの勢いとは大きく違います。そのあたりを見据えながら、日本のバーチャルプロダクションをどう推進するのかを見つめることが業界全体で必要になってくるでしょう。

—— コンテンツ業界に対する提案はありますか。

渡部 2019年に、バーチャルプロダクションに関して米国 Epic Games 社が「バーチャルプロダクション フィールドガイド」(以下、VP ガイドブック)という90ページほどのガイドブックを発行、2021年には第2巻が出ています〔写真〕。

—— リアルタイムCG制作を支えるゲームエンジンの Unreal Engine を提供している Epic Games 社が、ですか。

渡部 日本語版が無料でダウンロードできます。VP ガイドブックのはじめに「George Lucas (『Star Wars:Episode I』)、Steven Spielberg (『A.I.』)、Peter Jackson (『Lord of the Rings』)、Robert Zemeckis (『The Polar Express』) および James Cameron (『Avatar』) といった映像制作者はリアルタイムレンダリングで強化されたバーチャルプロダクションを初期から採用していました」とあります。そして、バーチャルプロダクションの仕組みから、どのプロジェクトで使用されているのか、ビジュアル品質をどのように大きく高めるのかなどが整理されています。

—— これをまとめたのは誰ですか。

渡部 2009年にASC(全米撮影監督協会: American Society of Cinematographers)、ADG(全米美術監督組合: Art Directors Guild)、PGA(全米製作者組合: Producers Guild of America)、ICG(国際映画技術者組合: International Cinematographers Guild)、VES(視覚効果協会: Visual Effects Society)という組織



2019年発行の第1巻は約90ページ



第2巻は150ページにも膨らんでいる

のメンバーが集まり、「Virtual Production Committee」(バーチャルプロダクション委員会)を結成、その成果です。私が注目したところは、2009年に業界を横断した組織を作って、約10年の歳月の中で業界人へのインタビューを重ねてバーチャルプロダクションの詳しい説明と技法の解説などをまとめていることです。そこには新しい技術が業界そのものを変えていくこと、その先駆者になることで業界全体をリードし、束ねる求心力になろうという意気込みを感じます。

「バーチャルプロダクション・バイブル」を鋭意執筆中

—— 先生は大学で学生たちに教え、研究することが役割です。Inter BEE 2022でもブースを出し、学生たちとバーチャルプロダクションのライブ展示とネットでのライブ発信をされました。

渡部 今の学生たちは、PCやツールの環境もそろっている恵まれた環境にいます。でも、実はツールは使ってもコンテンツを作れるスキルはなかなか磨けていません。それは、教育の中にコンテンツを作り上げるパイプラインやプロデュース、スーパーバイジング、マネージメントを教えるカリキュラムが入っていないからです。世の中の進歩や制作の環境が目まぐるしく変わったために、その教育プログラムだけが置き去りにされていると思います。ですから、学びながらコンテンツを完成させる経験が学生たちにとって必要だと考えています。例えば、映像コンテストに応募し



Inter BEE 2022 で学生たちがバーチャルプロダクション制作ライブ発信に取り組んだ

て入賞したりと、私の研究室ではこの1年間ですでに8本の成果物を納品しています。納品ですから、発注者の厳しい要望にも応えられるレベルをクリアしているのです。こうした学びが社会経験となり、学生自身の自己評価につながると考えています。

—— 学生と社会を結びながら学ばせるというアプローチですか。

渡部 大学ですから授業を軸に、外部とのコラボをするために「MIRAI LAB.」という研究室活動や、「映像研」という1年生から学部学科を超えて学べる活動にも取り組んでいます。

—— 先生はいま「バーチャルプロダクション・バイブル」というタイトルで、学生たちと勉強しながら情報をまとめていると聞きました。

渡部 今、パイプライン、モーションキャプチャー、そしてバーチャルプロダクションの3本のバイブルをまとめています。それは、そのジャンルに関するテキストがあまりないし、最先端の情報がまとまっていないからです。また、先の話で言うとパイプラインの設計が出来るスーパーバイザーを養成したいという狙いもあります。これまでの映像制作のワークフロー、今はパイプ

ラインと呼びますが、人の動きやデータの受け渡しも大きく変わっています。これはクリエイティブを高めたい映像制作者にとってチャンスになるからです。

—— 新しい制作パイプラインと先端テクノロジーとの瀬戸際にいるということですか。

渡部 これまでのプリプロから撮影の現場、ポストプロの作業過程というようにボタンタッチしてきたワークフローから、バーチャルプロダクションという撮影の現場が一体となる考え方です。これはチャンスです。先進事例の海外をまねているだけでは追い越せません。閉塞している映像制作の個々の専門家たちが一つに集う場、ソサエティが必要です。隣を知らないからといって情報を遮断するのではなく、コミュニティに加わって成果やノウハウを確認し合うことができれば業界全体が盛り上がっていくし、団結力や体力もついてくる、人材の厚みも出る。最終的には、国や自治体がコンテンツおよびその周辺の産業にもっと理解を示すことにもつながるでしょう。結果、日本のコンテンツ産業はもっと飛躍できると確信しています。

—— 先生、ソサエティづくりの提案と「バーチャルプロダクション・バイブル」をまとめ上げてください。 