

# 六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

太田貴寛 VFXスーパーバイザー  
Takahiro Ota / VFX Supervisor



CREATOR<sup>No</sup>  
INTERVIEW 139

太田貴寛 Takahiro Ota

KASSEN代表。CM制作会社での制作進行を経て、オンラインエディターに転身。その後VFX Supervisorに。制作部出身の知識とファシリテーションスキル、発想力とコミュニケーション能力を武器に、企画段階からスーパーバイザーとして参加することも多数。

No

139

太田貴寛 VFXスーパーバイザー  
TAKAHIRO OTA / VFX Supervisor

「いいものをつくる」構造を日本で成長させる。



クリエイターインタビュー

世界で戦えるチームが集まる“映像村”を六本木に

published\_2022.07.13 / photo\_tada / text\_akiko miyaura

映画監督を目指して大学で映画を学び、CM制作会社を経た後に、VFXアーティスト集団・Khakiに飛び込んで、ミュージックビデオや広告の制作などを経験。あらゆるVFXの世界を知る太田貴寛さんだからこそ、多角的な視点と思考から生まれる俯瞰力、コミュニケーション力を武器に、驚きと感動を与える映像作品をつくり続けています。2020年にはVFXスタジオKASSENを設立。新しい技術や仲間たちの力を掛け合わせ、フリーランスでも単なる大組織でも叶えられないモノづくりのスタイルを貫いています。太田さんのこれまでの道のりや作品と共に、日本の映像業界が今抱えるテーマや、思い描く未来を語っていただきました。

街の美しさを感じる時、無意識に映像視点が働いている。

六本木は自宅に近いのもあって、日常でふらりと立ち寄る場所。特に今回撮影をした、けやき坂あたりは馴染みがあります。映画を見るのが趣味のひとつなので、妻と「TOHOシネマズ六本木ヒルズ」に来て、この辺りでごはんを食べて帰ったりもしていますね。

けやき坂って、この坂道だけでどこにカメラを向けてもデザインされた街並みでフレームを埋めれそうなほど、雰囲気があるのがいいと思います。実際には、坂の末端に行くとガチャガチャした日常が垣間見えてしまうけれど(笑)、この風景が広域に広がっていけば、日本はもっと綺麗な街になりそうだなと思ったりもします。以前、仕事でルーマニアに行ったことがありますが、ヨーロッパの、どこを切り取っても絵になる映画のセットのような街並みに感動しました。でも、六本木のように計画的に都市開発がされている街には、美しいエリアもたくさんある。その中で、みんなが示し合わせてデザインを統一するみたいな動きができれば、また街並みが変わるんじゃないかとも思います。

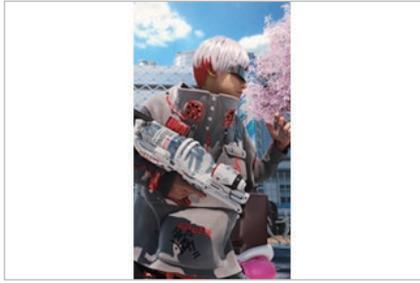
街を無意識に映像目線で見ってしまうのは、仕事柄かもしれないですね。2020年にKASSEN という、VFX スタジオを立ち上げました。VFX とは“ビジュアルエフェクト”という名のとおり、“視覚効果”のこと。撮った写真をCGで加工することや、3DCGで映像などに特殊効果を加えることもあれば、時に人物やキャラクターを動かすために、モーションキャプチャで動作をデジタルデータにして、3DCGの世界に持ち込むこともある。手法や技術は本当に多岐に渡るのですが、突き詰めていくと視覚効果を与えるあらゆるものが、VFXに内包されます。



### つくり手のモチベーションを上げ、“つくり甲斐”を同じ方向へと導く。

会社ではCEOとしてだけでなく、現場に出てVFXスーパーバイザーとしても動いています。VFXを扱うプロジェクトは、多岐に渡る分野のスペシャリストが集まってつくるもの。それぞれが専門性の高いジャンルなので、作業としてはかなり細分化されていて、セクションごとに担当者が異なります。バラバラになりがちな各担当者を統括するのが、VFXスーパーバイザーの役目。いわば、管理職ですね。

さらに、僕の場合はディレクターを兼ねることもあります。最近でいうと、サントリー「THE STRONG 天然水スパークリング」のプロモーションで制作した、『GEKIWA THE STRONG』という作品で、VFXスーパーバイザー、ディレクター、さらに映像の仕上げまでを手がけました。実際の作業で言うと、こんな技術を使ってつくりたいというプランの提示と共に、決まった期間で、こういうやり方をすれば実現できると道筋をつくります。また、仕上げ作業に当たって、どれくらいつくり込んだデータをもらえば最終の仕上がりを担保できるかを計算して、各アーティストに具体的な指示を出しました。ここでは、みんなの“つくり甲斐”がバラバラの方向へ散らばらないようにまとめ上げるのが僕の役割。各アーティストへは、一番つくり甲斐のあるものをつくってほしいと、自分たちの思いや熱量について話しました。



#### GEKIAWA THE STRONG

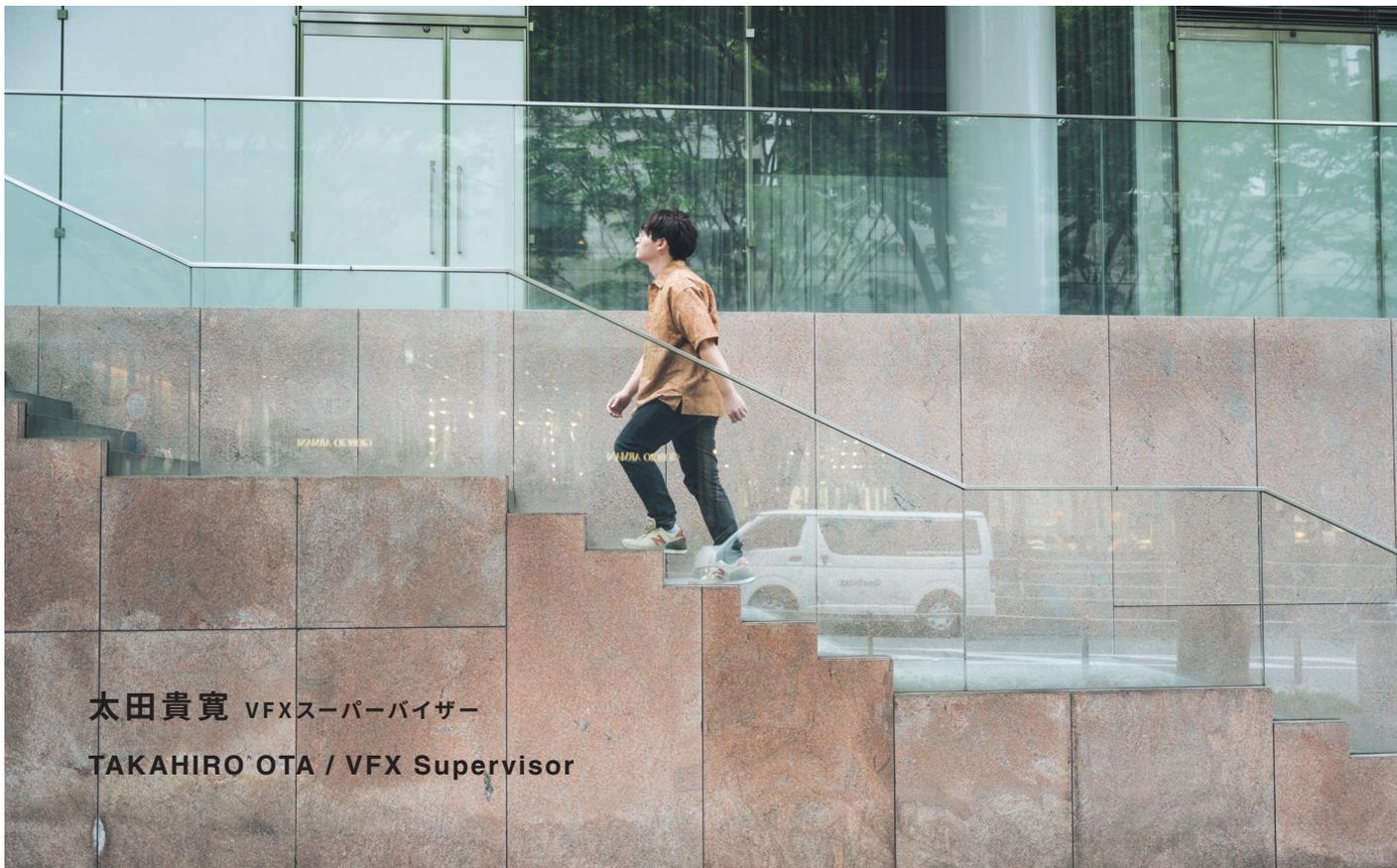
“強渋谷”に誘われたライターのアRuFa氏が、“激泡シューター”を手に謎のモンスターたちを浄化させていく爽快アクションアニメーション。「THE STRONG 天然水スパークリング」のプロモーションとして制作された。

1年ほど前にVFXスーパーバイザーとして関わった、BUMP OF CHICKENの『なないろ』のミュージックビデオも、ありがたいことに多くの反響をいただきました。この時は林響太郎監督から、「こういうアイデアがあるけど、どうすれば形にできるか」というお話をいただいて。僕たちで作業を切り分けて、誰が何をすればこうなるという道筋を立て、実行していく流れでした。撮影後の仕上げ期間が10日程度という短い期間だったのもあって、この撮影ではLEDウォールという技術を使ったりもして。いろいろなやり方を模索する中、多くの発見がある現場でした。



#### BUMP OF CHICKEN / なないろ

空を飛び回り落下していく、双子の姉妹の浮遊感と疾走感あふれる映像に惹きつけられるミュージックビデオ。制作時は様々な試行錯誤を繰り返し、時には人形を使って、風の受け方や動きをテストした。



太田貴寛 VFXスーパーバイザー  
TAKAHIRO OTA / VFX Supervisor

published\_2022.07.13 / photo\_tada / text\_akiko miyaura

### 思わぬ大舞台。若いメンバーで作り上げた1本の映画。

そして、Khaki 時代に関わった映画『約束のネバーランド』は、自分にとってとても大きなプロジェクト。本来は映画を丸々1本仕切るなんて、映画に関わっている会社において、ある程度、年次を重ねた人でないと難しい。仮に監督からの指名をいただいたとしても、経験がないとプロダクションからGOが出ないことも多い。映画業界に限らないことだと思いますが、やはり経験がない“1本目”はハードルが高いもの。そう考えると、ありがたいチャンスをいただけたなと思っています。



#### 約束のネバーランド

原作・白井カイウ、作画・出水ぽすかによって『少年ジャンプ』で連載され、コミック売上が世界で累計2500万部を超える人気マンガの映画化。太田さんは壮大な脱獄ファンタジーをVFXの技術とアイデアで支え、VFX-JAPAN アワード2022 劇場公開実写映画部門「優秀賞」を受賞した。

『約束のネバーランド』での経験が、その後の自分に大きな影響を与えています。そもそも僕は VFX スーパーバイザーになろうと考えていたわけではなく、映画監督を目指して映画の学校に通っていたんです。ただ、将来を考えた時、一度広く勉強をしてみたいと、卒業後3年間は映像の制作進行の業務をしていました。少し感覚が掴めたかなという時に独立をして、VFX アーティスト集団である Khaki に弟子入り。そこで、立ち上げから関わったのが VFX との出会いです。

Khaki が手がけているのは、主に広告系の映像やミュージックビデオ。Khaki のメンバーは一人ひとりがとても優秀で、限られた期間に少人数でできる限りのことをやるのがスタンダードでした。限られた短い期間の中で、自分ができる範囲の事をやるのが当時の僕にとっては当たり前でしたが、映画を経験してみて、1人で無理してできることの限界に気づいたんです。映画では、大勢の人と効率よくコミュニケーションを取りながら、どう作品のクオリティを上げるかをみんなで考えている。1人ではなく、たくさんのスペシャリストたちと協力しながらひとつのものをつくり上げる。そのつくり方に、すごく感銘を受けました。

### **1人よりもみんなで。改革するための大きなチームを。**

同時に、広告の映像制作もこの映画制作のようなやり方で進めるべきだと実感しました。現状、広告はクライアントがいて、プロダクションがいて、代理店がいてという構造の中で、モノを売るための手段として映像をつくることが多い。言い方は難しいですが…… 作品そのもののクオリティを高めることは、そこまで求められていない場合も往々にしてあります。つくり手側も「世の中そういうものだから」って、諦めている部分があるんじゃないかな、と。でも、やっぱり諦めたくないじゃないですか。

その中で今後、自分が映像、VFX をやっていくのなら、フリーランスではなく、改革するチームをつくってやっていきたいという気持ちが強くなっていきました。それが、会社をつくった大きな理由のひとつでもあります。正直、目先の個人的な利益を追求するなら、こじんまりとフリーランスでやった方がいいかもしれない。でも、自分1人でできることの限界を越えるには、大勢の力を集めて高みを目指すために、未来に投資するべきだと思ったんです。

なにより、モノづくりはみんなで取り組んだ方が楽しいし、チームであれば、仲間と得意・不得意を補い合うことができる。力が合わさることで、かけ算にもなっていきます。まさに、社名の KASSEN には、そんな願いも込めています。ロゴの "X" マークは、刀を交える鏝迫り合いと、コラボレーションの「かける」マークをイメージしたもの。思いをぶつけ合い、つばぜり合いをして、フリーランス隆盛の時代に、あえて1人ではできないものをつくって世の中を驚かせていきたい。そんな思いで、日々、モノづくりと向き合っています。



太田貴寛 VFXスーパーバイザー  
TAKAHIRO OTA / VFX Supervisor

published\_2022.07.13 / photo\_tada / text\_akiko miyaura

### 夢は、スタジオや様々なアーティストが集結する“映像の村”。

映像の仕事をするに当たって、改革するチームをつくっていききたい、大きな組織で戦いたいという思いで会社をつくりましたが、もっと言うところ“映像の村”のようなものをつくるのが、ひとつの夢でもあります。僕の家の上では再開発が進んでいて、古いビルが壊され、駐車場になっていくのが見えるんです。駐車場がだんだんと集まって広い土地になったところに、再びデカイビルが建っていく。そんな過程を見て、「ビルの窓がまた1列増えたな」と、積み上がっていく風景を眺めるのが好きで。なんだか街がどんどんパワーアップしていく感じがするんです。そうやって新しい街ができるように、映像の村ができたらすごくいいなと思います。イメージは、たくさんのスタジオやプロダクションがあって、映像はもちろん、いろんなジャンルのクリエイターやアーティストが集まってくるような場所。

また、フリーランス同士のリモート作業での連携だと、CG アーティストの場合、重たいデータの送受信が大変だったり、レンダリングを協力することが難しかったりします。ひとつの大きなデータセンターを用意して、各アーティストがリモートアクセスして作業する安定した仕組みをつくれれば、どこの場所においても同じデータを扱えるので、作業環境の可能性が広がりそうですね。

インターネットの速度と電力などの条件が合う場所にデータセンターをつくったら、たとえば地方にワーケーションも兼ねたオフィスをつくって遠隔で操作するようになり、地方から離れたくない人に関してもリクルートの幅が広がったりします。また、本来働きやすい環境にマシンをたくさん設置することは難しいのですが、データセンターが別なら物件の選択肢が広がるので、みんなが働きたいと憧れをもつ六本木を作業場所にしたりできるかもしれません。

やっぱり、いい場所で仕事ができると、いい物がつくれそうな気がするんです。それこそ今、六本木は再開発が進む中で、様々な企業が集まってきているので、この場所に映像村をつくるメリットが、実はあるかもしれません。

### VFX を使って、六本木に異世界をつくり出すのも面白い。

映像の村の話は、今すぐ実現とはいかないかもしれませんが、六本木で VFX を使った面白いことができるといいなとも思います。例えば、今あるアイデア製品のひとつで、窓のようなモニターを設置すると、窓がない部屋でも外の風景がリアルに見える「Atmoph Window」というものがある。その「Atmoph Window」と、コジマプロダクションの『DEATH STRANDING』とのコラボでは、窓からゲームの世界の風景を見ることができるんです。六本木のどこかに窓を取り付けて、違った世界が覗けるとなれば面白いんじゃないかな、と。



#### Atmoph Window 2

窓型のディスプレイを設置し、インターネットに繋いで、様々な世界を映し出すことができるアイテム。世界中の1,000種類以上の風景や、ライブストーリーミング、自分で撮影した風景などを、いつでも部屋から見られる。『DEATH STRANDING』とのコラボレーションでは、6種類のゲーム内風景を楽しむことができる。

<https://atmoph.com/>

今は太陽光に限りなく近い光をつくれる照明もあるので、地下に窓を隔てた奥にテラスをつくって、太陽光と外の景色に触れて食事ができるお店があってもいいかもしれないですね。さらに、僕らが BUMP OF CHICKEN の MV 『なないろ』 で使ったような大型 LED パネルで CG 空間を映して、SF やファンタジーの世界にいるような体験ができたら楽しいと思います。店内にいる時は別の国や海の上、砂漠の世界に張り込める。時間帯なども変化させたら更に面白そうです。

太田貴寛 VFXスーパーバイザー  
TAKAHIRO OTA / VFX Supervisor



published\_2022.07.13 / photo\_tada / text\_akiko miyaura

**世界で積極的に取り入れられているツールが、日本では普及していない現実。**

それこそ、大型 LED パネルによる背景投影（日本ではインカメラ VFX などと呼ばれている）は、近年ハリウッドなどでは積極的に採用されている技術です。例えば、スター・ウォーズの『マンダロリアン』では広大な景色を先に CG でつくっておいて、巨大な LED パネルに映し出し、その前でお芝居をすることで後処理での合成を減らしたり、被写体への光の影響を自然にしています。LED パネルなどへの投影技術と併せて取り入れられているのが、「Unreal Engine」などのリアルタイム系 CG ツールです。元々は「PlayStation」などで採用されているゲームエンジンで、計算を上手に省略することにより、ハイクオリティな CG 空間の中をリアルタイムで自由に動き回れるようにゲームが進化しました。その技術を映像分野でも取り入れて、大型 LED パネルを取り入れた撮影では、カメラの動きと連動して投影されている映像をリアルタイムで動かし、平面的に見えないような工夫がされています。



**Unreal Engine**

アメリカの Epic Games が開発した、3D 制作プラットフォーム。まるで写真のようなリアルなビジュアルと、没入的体験をリアルタイムで作り出すことができるソフトウェアで、世界ではゲームエンジンのスタンダードとなっている。2022年4月6日に「Unreal Engine 5」が正式リリース。任天堂や SIE など日本のゲームメーカーも採用している。

<https://www.unrealengine.com/>

最先端の VFX の世界では、そうやって技術や手法を各社凌ぎを削って生み出している状況。ただ、日本ではまだまだあまり普及していないので、採用するにはコスト面のハードルも高い。LED パネルのセットが組めたとしても、撮影前に CG 空間を用意するとなると広いエリアをつくり込まなければならないので、短納期の日本の環境ではなかなか難しい。ハリウッドなどの大きなスケールでの作品制作現場ではメリットが大きいのですが、日本の小さいスケールでの撮影ではまだそうとはいえないのが現状です。

シビアな言い方ですが、あえて明言するならば、今の日本のクオリティは海外の最先端に比べて劣っているのだと思います。閉塞感を感じている人もいるでしょうし、だからこそ、打ち破りたい気持ちもある。決して日本人のスキルが低いのではなく、むしろ個人のスキルは高い。それ以前に、日本のアーティストを取り巻く様々な環境の影響があります。日本は国内のマーケットが世界的に見ても比較的大きいので、多くの作品は国内向けで、日本の中でヒットすれば仕事として成立してしまふ。良いことでもあります。同時に国内だけで完結してしまう結果に繋がっているように思います。その点、ハリウッドやアジアの中でも力を伸ばしている韓国は、国家戦略レベルで世界向けに作品制作に取り組んでおり、作品づくりの意識自体が違うのだと思います。

#### **お金を持って贅沢をすることに執着はない。ただ、機会損失には敏感。**

今、日本では大きなスタジオからアーティストが独立する動きが活発になっています。独立した人は個人で制作を請け負うフリーランスか、フリーランス数名でチームを組んで活動することが多い印象です。先ほども触れましたが、やっぱり個人でやった方が収入的にも満たされるし、好きな仕事を選びやすくなるじゃないですか。自分たちの生活、自分たちの条件の良さを優先するほど、大きな会社、チームってどんどん減ってしまうんですね。結果、小さなチームが増えると、その人たちとアシスタント数名という構造になるので、技術の継承や蓄積が行われにくくなるのが、業界全体で見た時に大きな問題になってくると思います。

お金は価値のバロメータのひとつだと思うので、頑張った分評価されたいという思いはありますが、個人的には大きな贅沢をすることにあまり執着がなく。物や財産は、ただ持っているだけでは価値がなくなってしまうという考えが根底にはある気がします。反面、経験に対してはすごく貧乏性で、自分たちが経験できたであろうことが、別の人へ流れることによって経験値がロスするのが耐え難い。できるだけ多くの経験が自分たちのチームに落ちていけば、すごく成長できるじゃないですか。お金を持って贅沢したいという欲はそこまでないけれど、機会損失に対してはとても敏感だと思います。

個人のフリーランスや小規模の特に会社化していないチームにとって、規模の大きな作品をつくるための機材や設備、人員の用意は難しい課題。ただ、少数精鋭を謳ったチームがたくさんできるというのは、ある種、日本文化的な側面もあると思います。そういう意味では、ただ海外のやり方を輸入して真似しようというより、日本独自のやり方、構造を成長させて順応することも、日本を拠点とする以上、必要なことだと感じています。そのひとつの答えとして、少数精鋭のチームを束ねて、ひとつの大きな塊にするのは大きなテーマ。それを実現するためのひとつの手段が、映像の村のような環境づくりかもしれません。

**世界で仕事ができない理由はない。みんなが仕方ないと思うことを諦めない。**

日本発の技術や手法が生まれにくくなっていることに危機感を覚えます。機材などは海外で開発されたものを使っていることがほとんどで、特に普段使うアプリケーションに関しては日本製のものほとんどありません。ただ、キャラクターコンテンツに関しては、日本は世界でもトップクラスの国です。そういった日本の大切な財産を、丁寧に育て上げて、世界に発信していくことが大切だと感じます。そのためには、映像産業全体の流れを変える必要があると思うのですが、それには兎にも角にもあらゆるパワーが必要で。個人のできる範囲では目標とするところには到底辿り着けない。

KASSEN は、みんなが仕方ないと諦めていることを、諦めずにやっていきたい。むしろ、仕方ないと思っていることを探せば、それらが課題やテーマそのものなので、何をすればいいかわからないより全然いいと思うんですよ。あとはテーマ、課題の解決に向けて頑張ればいいだけ。僕たちは、そういう思想で日々仕事に向き合っています。その先に、自ずと世界で戦える日本が見えてくるはず。日本は国自体が豊かで、教育も行き届いていて優秀ですし、思いやりがある人が多いのでコミュニケーションも取りやすい。日本人が、世界で仕事ができない理由はないと思っています。

撮影場所：六本木けやき坂通り、六本木ヒルズ

**取材を終えて……**

フリーランスが増えているクリエイティブの現場で、技術を継承する場をつくる、個を束ねて力を掛け合わせるシステムをつくる太田さんの動きは、今後より大切になっていくとあらためて実感させられました。仕方がない、変わらないを「やればいい」「頑張るだけ」とスマートに言い切り、目の前のメリットには目もくれず、大きな世界を見ながら熱を持って突き進む。そんな太田さんの姿勢は、未来を変えるはず。世界でガンガン戦う姿を見たいと、ワクワクせずにはいられません。(text\_akiko miyaura)