

2023年 6月 2日

武蔵野美術大学 学長 殿

海外研修報告書

下記の通り、海外研修の報告をいたします。

記

氏名	増山 透	所属	映像学科研究室
		職位	助教

研究課題	バンクーバーVFX/CG 現地体験会
研究先機関	TEAMOVE
主な滞在地 (国・都市名)	カナダ・バンクーバー
渡航日程	2023年 3月28日 ~ 2023年 4月 2日 (6日間)
研究目的・理由	カナダ・バンクーバーのVFX/CG技術は世界でもトップレベルであり、その制作現場を体験できる貴重な機会なので、今回の体験会への参加を決意した。
研究成果発表予定 (展覧会、著書、 論文発表等)	<ul style="list-style-type: none">・映像作品制作・学内での特別講座(映像学科と調整の後、可能であれば実施)・研究レポート作成

研究内容

別紙「研究報告書」に内容を記載。

大学授業における
研究成果の還元

- ・映像作品制作後、Breakdown の共有と解説
- ・学内での特別講座(映像学科と調整の後、可能であれば実施)
- ・研究レポートの作成と共有

研究日程（全滞在期間）

出発日 (現地時間)	出発地 (国・都市名)	到着日 (現地時間)	到着地 (国・都市名)	研究内容等	滞在 日数
3/28	日本・東京	3/28	カナダ・バンクーバー	VFX/CG	6日間
4/2	カナダ・バンクーバー	4/3	日本・東京		
備考	TEAMOVE バンクーバーVFX/CG 現地体験会詳細 https://teamove.com/tour/				

以上

※ 欄が不足する場合は、適宜、行を挿入するなどして記入してください。別紙添付も可。

滞在国・都市

カナダ・バンクーバー

滞在期間

2023年03月28日～2023年04月02日

・研究内容

今回は、TEAMOVE主催のバンクーバーVFX/CG現地体験会に参加し、カナダ・バンクーバーに拠点を構えるVFX制作会社3社と、専門学校3校を訪問。一部ではあるが、制作現場と、教育現場を実際に見学をしてきた。訪問した制作会社と専門学校については以下にまとめて記載をする。

—

・VFX制作会社

Double Negative

長編映画、テレビ、マルチプラットフォームのコンテンツを制作する世界有数のビジュアルエフェクト (VFX) およびアニメーション企業。アメリカ、カナダ、イギリス、インドと世界各地にオフィスとスタジオを持ち、従業員は約7000人。「ダヴィンチコード」や「紀元前一万年」など、映画のVFXを主に製作している。最初は30名のスタッフで始まったが、その後、大きく成長し、ヨーロッパ最大の映画のVFX制作会社となった。20年以上の業界経験を持ち、近年ではアカデミー賞の視覚効果賞を7つも受賞している。

-

Sony Pictures Imageworks

ハリウッドの大手VFXスタジオであり、スパイダーマンなどの超大作などのVFXを数多く手掛けている。2014年に本社をバンクーバーに移した事も大きなニュースとなった。アニメーション映画をメイン規模でも手掛けており、2019年には「スパイダーマン:スパイダーバース」を手掛け話題となった。日本のソニーグループ傘下であ

り、自社での製作映画はもとより、他社製作の映画(ハリー・ポッターやマトリックスなど)にもVFXを提供している。

Wild Brain

2006年にカナダで作られたアニメーション会社。旧DHXメディア(DHX Media)から2019年に再ブランド化した会社が現在のWildBrainになった。従業員数は1000人規模でアニメーションをメインとしている。関連しているシリーズなどもかなり多く、子供向けアニメを数多く制作しており、トランスフォーマーやNinjagoなどの人気シリーズも多く含まれている。世界中にオフィスがあり、バンクーバーオフィスは近年新設された。

・ 専門学校

Vancouver Film School (VFS)

国際色豊かなバンクーバー最大の映画専門学校。バンクーバーにはCG専門学校がいくつかあるが、VFSの規模はその中でも一番大きく、学校内に撮影スタジオもあり、学生だけでなく業界で働くプロフェッショナルの現場としても使用されている。

Vancouver Institute of Media Arts (VanArts)

業界で活躍する卒業生を多数輩出しているVFX/CG専門学校。日本人の卒業生も多く、講師陣、カリキュラム、生徒のレベルともに質が高く、学費も他の学校と比べてリーズナブルなため、人気の学校となっている。(今回の旅でお会いした日本人のアーティストは全員がこの学校の出身)

Lost Boys

Houdiniを使用したEffects制作や、デジタルライティング、コンポジットなどに特化した専門学校。比較的小規模な校舎だが、その分、集中的に学習できる環境が整っている。

今回の研究旅行の主な目的は以下の2つである。

- ・ハリウッド映画制作におけるVFX/CG部門の制作について、使用ツール、人数、スケジュール、実際の作業環境など、アーティストの感想など、網羅的に情報収集をする。
- ・上記で学んだ内容を、武蔵野美術大学映像学科のVFX/CG分野において、どのように活かせるかを考察する。

以下に、項目別に今回の旅で得られた情報をまとめる。

・専門学校について

カナダ・バンクーバーに拠点を置くVFXの専門学校について、今回見学した3校に共通していたのは、カリキュラムが1年間で組まれている事であった。

1年という短い期間は、その業界を目指す人にとっては魅力的である。

ビザの種類にもよるが、TEAMOVE担当者によれば、カナダで働く日本人アーティスト達は、語学学校に通って英語をある程度習得した後、VFXの専門学校へ通い、1年で業界へ就職しているケースが多いとの事。

見学した3校の内、2校は様々な専攻があり、1校はコンポジション作業やエフェクト制作に特化していた。

施設の規模は学校毎に大きく異なり、カバーしている専攻が多い学校ほど、大規模な施設を保有している傾向がある(伴って学費も高額である)。

そして、どの学校の教員も、現役で働いている、あるいはその経験があるプロのアーティストが教員を務めており、学校側としてもその点を大きなアピールポイントとしている。

・ 専門学校が学生へ課す課題について

今回のツアー参加者の中には、日本のVFX制作会社で働いているアーティストもあり、彼らの話も聞くことができた。

彼らの話では、日本のVFX制作会社の場合は、一人のアーティストが数種類の作業を兼任する場合があるとの事。

以下に記載の「VFX制作会社について」の内容とも関連するが、カナダのVFX制作会社は基本的に1人のアーティストに対して、1つの専門的な仕事を割り当てている。

この割り当てられる仕事の種類と量の違いは、日本とカナダのVFX制作現場の違いの一つであると感じられた。

VFXの専門学校でも、学生への課題として、短編アニメーション制作の様な、所謂映像作品の制作を課していない。

あくまでも技術の習熟度を披露するような、デモリールの制作を課している場合がほとんどであった。

「ほとんど」と明記したのは、学生作品の中にはストーリー仕立ての作品も見受けられたからである。しかし、やはりそういった作品でも、何か一つの技術に特化し、それを全面に押し出した作品ばかりであった。

この技術的な習熟度を披露するようなデモリールの制作については、日本の専門学校とも共通している。

これは現役、あるいは元現役のアーティストが専門学校に関わる事によって、企業側が知りたい情報が何かを的確に学生達へ伝えられている証拠でもある。

・ 武蔵野美術大学映像学科CG/VFX分野の教育との比較

反面、武蔵野美術大学映像学科(以下、映像学科)では、上記のような、技術の習熟度を披露するデモリールのような映像は、評価されにくい傾向がある。

これは映像学科があくまでも美術大学の一つの学科であり、作品を制作する際のコンセプトや、その制作過程、そこで得られた思考などを重視する教育方針があるからに他ならない。

つまり、映像学科の学生は、技術だけではなく、総合的に知識を学ぶ必要があり、教員側もそれを目指してカリキュラムを模索し、構築をしている。

しかし、CG/VFXのジャンルに絞った場合、国内外の専門学校と比較すると、映像学科の学生は技術的習熟度が不足している印象がある。

これには二つの理由がある。

まず一つ目は、CG/VFXの技術を習得する為の時間が不足している事。

CG/VFXの分野に限らず、映像学科の2022年までのカリキュラムでは、非常勤講師が担当している技術習得を目的とした授業は、1年と2年、3年の前期に集中していた。

このカリキュラムには、学生が様々な授業の選択肢を得られるというメリットと引き換えに、短期的に広く浅く技術的な授業を受けた結果、どの分野も深められないというデメリットがあったように思える。

その後の3年後半と4年の授業では、専任教員とのゼミを通じて、コンセプト等、作品の内容面に関するやり取りが増してくるが、どれだけ作品の内容面を深められたとしても、上記のデメリットにより、学生は表現する技術に乏しい。

もちろん、個人が努力をして、結果的に特出した完成度の作品が提出される事もある。しかし、学生個人の努力を主体とする教育方針には、映像学科に高額な学費が設定されている事を考えると疑問が残る。

本来は、学科が設定したカリキュラムや実施されている教育によって、技術面、内容面の充実が図られ、そこに学生個々人の努力が上乘せされる事で作品が制作されるべきと考える。

せめて施設が充実している事が最低条件と考えられるが、現在の映像学科が保有するCG/VFX制作の環境は、一教室に30台のPCが並べられているのみである。30台も並べてしまえば、教室は狭く使いにくくなり、夏場には熱問題も発生する為、最適な環境とは言えない。

二つ目に、学生と長期的に接する事のできる専任教員に、現役で活躍している(あるいは元現役の)アーティストがいない事が原因と考えられる。

たとえ現役で活躍しているアーティストを専任教員として迎えられたとしても、CG/VFXが内包しているジャンルは多様であり、専任教員一人が、その全てをカバーするのは現実的に不可能である。

問題を補う為に、現役で活躍しているアーティストを非常勤講師や特別講師として招聘する対応をとっているが、授業が短期間集中型となり、繰り返しの練習が必要となるCG/VFXの長期的な技術習得過程とはうまく噛み合っていない。

これらの問題に対する解決方法を見つける事は難しいが、カナダのVFX制作会社におけるアーティスト達の勤務形態には、状況を改善する為のヒントが隠れているように思われる。

-

・カナダのVFX制作環境について

今回見学した3社は、いずれも大手のVFX制作会社である。

社内の環境や会社の方針はそれぞれであったが、共通しているのは、上記専門学校の項目でも述べたように、一人のアーティストに課せられる仕事が一気に絞られて

いる点である。彼らは自分が最も得意とする作業を任される。

他方、複数の作業に関心があり、総合的な技術を持つアーティストはジェネラリストと呼ばれている。彼らは自身が行える範囲の数種類の仕事を担当し、手の及ばない範囲の仕事を他のアーティストに任せる。

ジェネラリスト達は、まず一つの技術に精通し、スペシャリストとなった後に、他の技術にも関心を持ちジェネラリストとなるケースが多い様であった。

この働き方は「専門学校について」でも触れた日本のVFX現場の働き方、すなわち「一人のアーティストが複数の業務を兼任する場合がある」という状況に近いように思える。

しかし、今回のツアーに同行した日本で働くVFXアーティスト達の話によれば、日本の場合は本人の希望というよりも、予算的、あるいは人材的な都合が大きく、やむを得ずそういった結果につながっている場合もあるようだ。

更に、カナダ現地で働く日本人アーティスト達の話によれば、カナダのアーティスト達は基本的に残業をせず、仮に残業する場合も、21時には必ず帰るとの事。

(日本のVFX制作会社でも、大手企業の場合はカナダの制作環境に近い可能性はある。今回の研究報告では、あくまでもツアーに参加をした一部の日本のアーティスト達の話の参考にしてはにすぎない)

一つの作業を、一人のアーティストが集中して行う場合も、カナダと日本、それぞれのアーティストが語る制作環境を比較すると、一つのプロジェクトにかけられる予算と人数に違いがあるように感じられる。

Doublenegative社でプレゼンを行なっていただいた人事担当者のLondon Camaclangさんによれば、実際のところ、カナダ政府はVFX映像制作に関わる費用から税金が免除される制度(税制優遇制度と呼ばれる)を実施しており、この制度こそが、カナダにVFXの会社が集中している理由でもあるとの事。

政府が自国の映像制作産業を後押しする状況は、近年の韓国のエンタメ産業とも重なる。

今回の旅で筆者自身が現場を見て感じた事は、日本と比較すると、カナダのVFX制作の現場には、アーティストそれぞれが、自身の希望に沿って柔軟に働ける環境があるのではないか、という事だった。

しかし、海外でもVFXアーティスト達の重労働について問題視されているのも事実である。

(カナダと日本では、重労働という言葉から連想される仕事量に違いがあるのかもしれない)

カナダのVFX市場、最大手の顧客と言えるハリウッドの映画産業では、同ジャンルの待遇改善を望む関係者達が、ストライキを起こす場合がある。

この文章を執筆中の2023年5月現在も、全米脚本家組合がストライキの真っ只中にあり、ハリウッド映画の制作は全て停止状態にある。

以前、同じようにVFXアーティスト達が大きなストライキを起こした事があり、ドキュメンタリーが制作されるほどであった。

<https://www.gizmodo.jp/2014/03/vfx.html>

その時も現在と同じように、ハリウッドの映画産業は制作をストップせざるおえない状態に陥った。

このような大規模なストライキは日本では見られない状況ではあるが、ハリウッド映画産業では十数年に一度の頻度で起こっている。

これらのストライキが終了した後は、どのVFX制作会社も人手不足に陥るらしく、アーティスト達が大量に雇用される時期が必ず発生する。

専門学校を卒業する予定の学生達や、現役のアーティスト達は、常にハリウッド映画産業の状況をチェックし、次のキャリアへ繋がる情報を収集しているのだそう

だ。
前述のLondon Camaclangさんによれば、VFXの業界で働く為には、スキルや人脈だけではなく、運も大きく関係するとの事であった。

-

・映像学科における学生のCG/VFX制作について

今回のツアーで私が最も印象的だったのは、現地で直接会い、話す事が出来た、カナダで活躍する日本人アーティスト達だった。

彼らは才能に恵まれた雲の上の存在などではなく、努力をして今のキャリアを築き上げてきた、良い意味で普通の日本人達だった。

そして意外にも、彼らは全員が映画好きという訳ではなかった。

彼らが関心を持っているのは、自分が専門としている分野、その技術の研鑽であって、作品の内容については、彼らにとっては重要ではなく、クライアントから依頼された仕事を、プロフェッショナルとして如何に高精度にこなせるか、そこに人生を賭けている人々だった。

アーティストと呼ばれる彼らだが、その仕事の始まりはクライアントワークであり、どちらかといえばデザイナーに近い。

そして、彼らは必ずチームで仕事をこなしている。

一人に課せられる責任は、その一人が、まさに責任を持って背負える範囲に留められている。

課題へ立ち向かう時も、彼らはチームプレーを重視し、助け合っている。

-

今回の研究を通して得た情報を元に、今後の映像学科の学生の制作方法について考えると、CG/VFX分野においては、以下2点を必要な要素と考える。

- ・就職活動時に有利になるようなリールの作成。

就職を考えるCG/VFXの学生にとっては最も必要な映像の為、これは最優先事項と考えられる。

特にグループワークの場合は、このリールが学生の作業量の目安にもなる為、制作を必須とする事を提案したい。

リールに必要なとされる映像の尺はそれほど長くない。むしろ短いほど良いので、進級制作や卒業制作と並行しての制作は十分に作成可能と思われる。

- ・3DCGコンペ等での入選を狙えるような高品質なCGの制作、およびそれらを作品として提出する事を許容。

現在の映像学科の進級制作、卒業制作では、個人あるいはグループで作成をした映像作品の提出が主だが、現実世界の現象を具に観察し、その再現を試みたフォトリアルな写真作品、あるいは映像作品の提出もあり得るのではないだろうか。

これは既に現在の枠組みの中でも実現可能と思われる。