

新しく
生まれ変わった
CGWORLDが
夏休み映画の
VFXを斬る!

映像クリエイターの総合誌 月刊「シージーワールド」

CGWORLD

8
月号
2002.Aug

Access to our Web site!!
<http://www.wgn.co.jp/cgw>

+ digital video

4th anniversary

創刊4周年
記念特別号

DVD
VIDEO

約70分におよぶ
貴重な映像
コンテンツを満載!!
スペシャルDVDビデオ
(特別付録)

特集2

CGで作るかき氷、
朝顔、溪流の鮎……

夏景色、

Tips

コレクション

新連載

絵コンテ描こうぜ!

速攻! Mayaアニメーション

編集部の耳より~な
Pick up Topics

最新映画
データベース
Road Show

特集1

「エピソード2」制作スタッフに本誌独占取材!

映画。

その空想世界のできるまで

DVD付
特別定価
1,480 yen

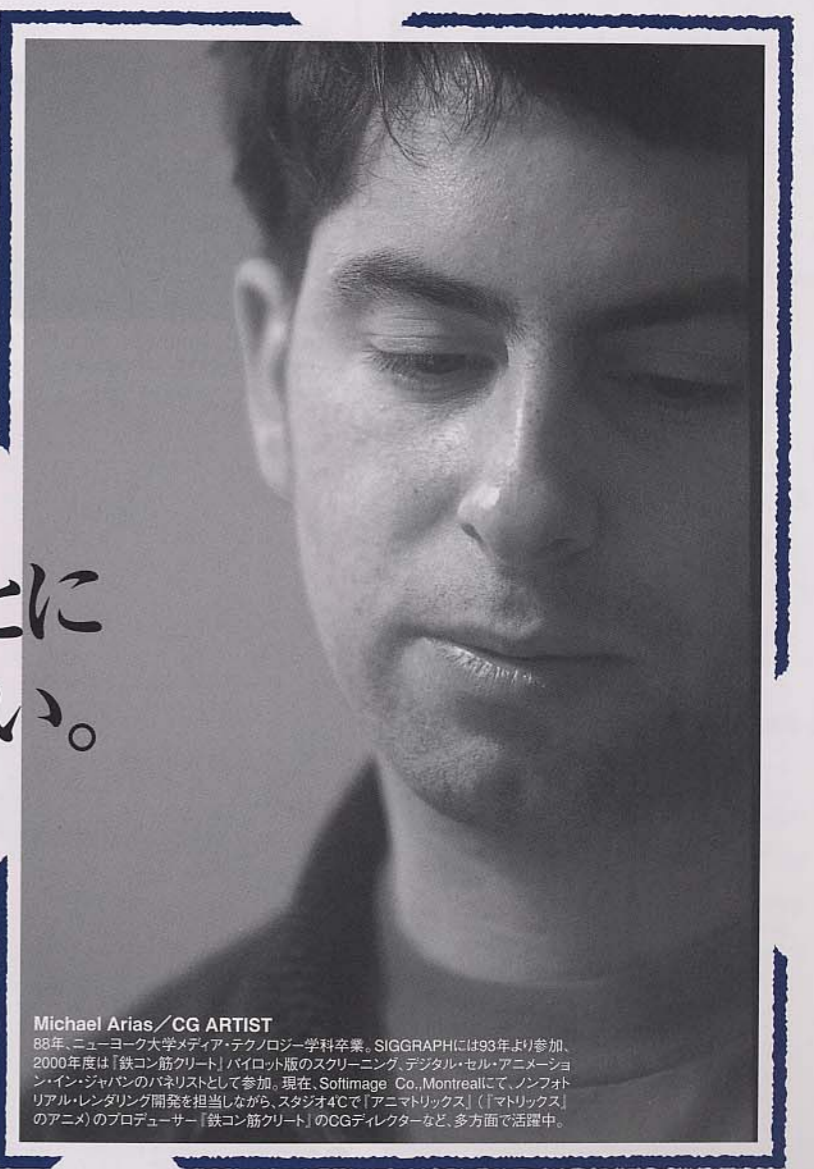
RELEASER'S RELAY TALK クリエイターズ リレートーク VOL.31

安藤裕章さんの紹介は、マイケル・アリアスさん。アリアスさんは現在、Softimageのソフト開発に携わりつつ、さまざまな映像作品のプロデュース業をしています。そんな彼からは、CG、映画の現場に入り日本での仕事に至るまでの話をうかがいました。

インタビュー 本誌編集長 永田 豊志 NAGATA TOYOSHI
構成・文 よしひろまさみち YOSHIHIRO MASAMICHI

永田：安藤さんからメッセージです。「映像表現と動画はニトリとタマゴの関係、マンガ表現のためより、絵画的なツールを」ということでした。
アリアス(以下M)：これはまた難しい……。(笑) 僕の変な日本語はなるべくかきこい文章に直して下さいね(笑)。
永田：大丈夫ですよ。履歴書に「fluent spoken and written」って書いてあるじゃないですか。
M：履歴書だから、ちょっと大きめに(笑)。
永田：日本語はいつ勉強されたんですか？
M：大学生の頃に。専門のメディア・テクノロジーっていうのは、どっちかかっていうと電子工学に近い感じなんですけど、要はメディアの技術。映像、もしくはレコーディングスタジオの器材とか。
永田：いわゆるオーディオ・ビジュアルの技術ですね。それをニューヨーク大学でやりつつ、日本語も勉強したの？
M：言語学の中で唯一好きだったのが日本語だったんです。

永田：最初にドリームクエストにいらつしやったんですね。それは大学卒業してすぐ？
M：卒業する前に、日本だったら浪人っていうのかな？ 在学中に一時中断して……(日本ではそれを留年といいます)。当時は勉強よりバンドに力を入れていたんです。
永田：ミュージシャンを目指していたの？
M：よくある話で、メンバー同士の人間関係がクチャクチャになって解散しちゃったんですけどね(苦笑)。当時はメンバーとロスにいたんですけど、解散してすぐ大学に戻るのもちょっとつらい気がして、あちこち知り合いとかに声をかけたりしたんです。そのうちの一人の友達がド



Michael Arias / CG ARTIST
88年、ニューヨーク大学メディア・テクノロジー学科卒業。SIGGRAPHには93年より参加。2000年度は「鉄コン筋クリート」パイロット版のスクリーニング、デジタル・セル・アニメーション・イン・ジャパンのパネリストとして参加。現在、Softimage Co., Montrealにて、ノンフォトリアル・レンダリング開発を担当しながら、スタジオ4Cで「マトリックス」(「マトリックス」のアニメ)のプロデューサー「鉄コン筋クリート」のCGディレクターなど、多方面で活躍中。

CGは一つの道具だってことに気付いて欲しい。

永田：実際に現場で使えるようになったころ、僕とあと2、3人しか使い方が分からなかったんです。そこで僕が現場に器材と一緒に、撮影監督とか、他のスタッフに使い方を教えたりしてました。
永田：タイトルとしては？
M：「アビス」「トータル・リコール」とかのハリウッド映画。あとはCMですね。その後はニューヨークの大学に戻って、大学に通いながら仕事をすることにしたんです。でもね、昼間はずっと学校にいつてたから、夜間、それをやってくるうちに、ドリームクエストで知り合った人に「ニューヨークの田舎で大きなプロジェクトを立ち上げよう」としてらんだけど、「一緒にやらないか」と声をかけられて仕事が増えちゃった。だ

マイケル・アリアス



から試験のたびにいつもニューヨークに車で戻って、また会社に戻る生活。そこで今大阪のUSJにもある「バック・トゥー・ザ・フューチャー・ライド」っていう、ライド・ムービーを作ったんです。オリジナルのネタはもう使いすぎ焼き増し過ぎてポロポロだったんで、イマジカの人オリジナルを起こし直したんです。そのネタからおこしたプリントのチェックをするために、新宿にあったアイマックス・シアターにオリジナルメンバーとして呼ばれて、試写に立ち会いました。
永田：ネタの起こしをやってるっていうのは？
M：普通の映画と違って、プリントをダメにするペースがすごく速いんです。一日連続で何十回も、ひよつとしたら50回くらいとか、60回くらい同じプリントを使ってるから、その元のネタからさらにネタを作ったり、そこからコピーをいっぱい作っても、プリントがダメになるペースには追いつかないと思う。で、一回ゼロから、もともとスタジオで撮ったエレメントに戻って、合成を全部やり直してね。合成は全部デジタルでやり直してると思うんだけど……。実はそのプロジェクトでイマジカの人たちと知り合って、僕が日本に行くきっかけになったんですよ。当時はまだイマジカUSAがなかったんで、日本スタッフだったんです。僕が日本語しゃべれ



「アビス」のミニチュア撮影現場

これから一番やりたいこと。 それはプロデューサーではなく、 「自分の手で映画を作るような仕事」



「映画の仕事は一人でなんでもできるタイプの人と周りの力を統合しながらやっていくタイプの人があって、僕はその後者」とアリアスさん。

る。つて、日本人スタッフが知ってて、一緒に呑みに行こう、って感じだね。
永田：その時既に、日本で働きたいっていう気持ちはあったの？
M：気持ちね。でも、翻訳の仕事とかはしたくなかったし、大学の勉強でうんざりしてたらから(苦笑)。
*
永田：御自身で作品を作ってみるってことは？
M：自分一人で作るっていうことは、おそらくないかもしれない。表現したいものはたくさんあるんだけど、できれば仲間というか、友達とみんなで作ってたいですね。音楽くらいかな、自分一人で楽しめられるの。
永田：実写とか、個人的にはやってみたいですか？
M：実写はあんまりやったことないけど、すごく興味はある。CGとかアニメの現場の中でカオスはマイナスの方向しか考えられないんだけど、実写だと偶然におもしろいものが撮れたりする可能性もありますよ。僕はどっちかかっていえば、よく見かけるバーチャルなアイドルを作るっていうよりは、本物の人間(人を)をきれいに撮るっていう方が面白いかな、って思うんです。これからやりたいことの一つですね。永田：これから勉強している学生とか、ハイアマチュアのひとたちのアドバイスを。



【次回告知】TO BE CONTINUED
マイケル・アリアスさんの紹介は松野雄雄さん。アリアスさんから曾利さんへのコメントは「CGディレクターを務められた『ピンポン』を見て、実写作品の中でなにげなく使われたCGエフェクトが映画の純粋さを表現する一つの手段として取り入れられたのが好きだった。」とのこと。松野さんはTBSのCG部に在籍しながら、ソニー・ピクチャーズ・イメージ・ワークスが手がけた「チャーリーズ・エンジェル」に参加し、最近では同じTBSの曾利文彦監督による映画「ピンポン」でCGディレクターを務めた。TBSのバーチャル・スタジオ技術の中心的存在。そんな彼からは、近況と日本とハリウッドの映画業界の話を伺う予定です。