

2025 年 7 月 23 日公開

小川 洋一 オーラル・ヒストリー

ZEN 大学
コンテンツ産業史アーカイブ研究センター

収録日 : 2024 年 6 月 13 日
インタビューイー : 小川 洋一
インタビュアー : 井上 伸一郎 ・ 氷川 竜介
インタビュー時間 : 1 時間 58 分 57 秒
著作権者 : ZEN 大学 コンテンツ産業史アーカイブ研究センター

注意

- ・この資料は、著作権法（明治 32 年法律第 39 号）第 30 条から 47 条の 8 に該当する場合、自由に利用 することができます。ただし、同法 48 条で定められるとおり出所（著作権者等）の明記が必要です。
- ・なお、現代では一般的ではない表現や、特定の個人・企業・団体に関する記述を含め、必ずしも元所属組織による事実確認や公式な承認を経たものではない内容についても、ご本人の記憶等に基づく一次資料であることの意義を重視し、改変や削除などは施さずに公開しています。
- ・小川氏以外の発言は「——」となっています。
- ・はっきりと聞き取れなかった部分や、不明な箇所を「■■」とし、あいまいな部分には「(?)」を付しています。

※2026 年 1 月 20 日：注意書きの文言を一部修正しました。

オーラル・ヒストリー

○イントロダクション

——インタビュアーの井上伸一郎です。

——氷川竜介です。

——本日は2024年6月13日です。これから小川洋一氏のオーラル・ヒストリーのインタビューを、白組の三軒茶屋スタジオにて行います。

——では、よろしくお願いします。

○映像業界への関与と「白組」への入社

——それでは、まず基本的なところなんですけれども、小川さんがこの業界に入られたのが70年代後半と聞いておりました。

小川：1980年ですかね。あ、業界はその3年前にCMプロダクションに入ったんですね。

——そうですね。白組（：株式会社白組）が80年で。

小川：白組に入ったのが80年になります。

——それまでは写真の学校でお勉強なさったと聞いておりますが。

小川：はい。写真の専門学校へ行って。でも、元々映画が好きだったので、CM制作をやりたいと思って、CM制作プロダクションに入りました。

——当時のCM制作プロダクションというか、CM業界というか、どんな様子だったのでしょうか？

小川：一番華やかなときだと思いますね。CMとして。やっぱり、CMが作品というか、広告として商品を伝えるだけじゃなくて、いろんなアートのものとか、時代の先端に行くような映像表現をしていたころですね。

——それで、80年から白組へ行かれるということですが、それは島村（：島村達雄）社長、創業者の島村さんとどこかでお知り合いになったとか、仕事で付き合いがあったとか、そういう形でしょうか？

小川：そうですね。そのCMプロダクションでアニメーションのCMを作るときに白組にお願いして、それで、島村さんと一緒にCMを作ったのがきっかけですね。

——それは、どちらから誘いがあったとか、一緒にやろうよとか、入れて、白組に入りたいとか、どういうリアクションというか。

小川：それは、元々代理店の方とかが白組がいいというので、島村さんをお願いして。僕はもう、入ったばかりの制作進行なので、右も左もわからない感じでやったんですけど。そのCMを作ったときに、実写の現場よりアニメーションのほうが自分には向いてるなというのは、その仕事を通して感じたんですね。でも、実写のCM制作をやったり2、3年やらないとわからないと思ったので、業界自体。でやったんですけど、実写の現場になんとなくなじめなくて。そのころはやっぱり、実写の現場は、映画の現場から来た人とかもいたりして、結構徹夜も多いし、後、体育会系というか。そういうのはちょっとダメだったんでしょうね（笑）。だから、なるべくスタジオに行かないで済むように、アニメの企画ばかり出していました。

——なるほど。

小川：アニメの作品だと、やっぱり、スタジオに行って体育会系のノリで作るというよりは、緻密に計算してワンカットずつ作っていくということなので、アニメのCMのほうが自分には向いてるかなと思って、そういう企画とかを率先して担当していましたね。だから、海外ロケとかというときは絶対行かないようにしてたんですよ。

——そうですか。海外ロケとか憧れそうですが、そういうものではないんですね。

小川：体を動かして、そういう現場をやるのが好きな制作の子はみんな行ってもらって、僕はもうインドアというか、ドメスティックにやりましたね。

——当時で何か、代表作というか、思い出の作品があれば。

小川：それはですね、日立の冷凍冷蔵庫というので、黒柳徹子さんが出て、アニメのトム&ジェリー、『トムとジェリー（：1940年にウィリアム・ハンナとジョセフ・バーベラによって創作された、アメリカ合衆国のアニメーションシリーズ、日本では1964年からテレビ放送）』ですね、のキャラクターが黒柳さんと掛け合いをするという作品だったんですけど。それで、その実写の素材にアニメーションをシンクロさせて、それで合成して完パケる（：完全パッケージ）というか、出来上がるというのがすごい面白くて。それ、いろんな評判も良かったし、賞ももらったりして、やっぱりこういう合成のCMとかというのは面白いなというふうに思いましたね。

○特撮撮影におけるアメリカの影響と映画製作への関与

——その当時ですと、ちょうど『スター・ウォーズ（：ジョージ・ルーカス製作。1977年公開）』ですとか、そういう作品がハリウッド（：ハリウッド映画。アメリカ合衆国カリフォルニア州ロサンゼルス市にあるハリウッド地区で制作された映画）から来て、今までの日本の特撮の作り方が変わってきたような実感はございましたでしょうか？

小川：そうですね。『スター・ウォーズ』の前に、カメラのモーションコントロール化（：コンピューターと数値制御（NC）モーターでカメラの動きを制御して撮影を行うシステム）が海外では当然行われていました。『2001年宇宙の旅（：1968年の叙事詩的SF映画。製作・監督はスタンリー・キューブリック、脚本はキューブリックとアーサー・C・クラーク）』の有名な、ヘルメットに映り込むシーン（「スターゲート・コリドー」と呼ばれるクライマックス。宇宙生命体に導かれたパイロットが超空間飛行する）はスリットスキャン（：スリット（切れ込み）を設けた黒い紙を透過性のフィルムの前に置いてバックライトを照らし、カメラをモーター制御で前後に動かして連続的な図形に転換して撮影する手法）という撮影技法ですが、多重露光（：1コマの中に複数の画像を重ね写し込むこと）や長時間露光（：シャッター速度を遅くすることで、点光源を線形に流れる光として取り込む撮影方法）で幻想的な映像を作るのは、CMに欠かせないものになっていました。最初に印象的だったのは『スーパーマン』のタイトルです。スーパーマンのロゴがブワッと飛んできて、残像を引きながら、光の立体、キューブみたいな形になるのですが、それはCM業界で非常に流行しました。

——いわゆるストリーク（：ロゴタイプや文字が連続した光の尾を引きながら動く表現）というやつですか。

小川：ストリークですね。そのストリークができるカメラがモーションコントロール化されたアニメーションの線画台（：アニメーション撮影台の実写部門における呼称）だったんです。その当時は、白組は撮影部署がなかったなので、撮影はアニメーションスタッフルームという会社をお願いしていました。アニメーションスタッフルームでは、そのストリークができるモーションコントロールの線画台を製作していて、何度も何度もその仕事をお願いしました。

——アメリカが先例を見せて、日本でコマーシャル業界で主に発展するような時期だったと思うんですけど。

小川：そうですね。

——ロバート・エイブル（：アメリカ合衆国の映像作家で、特殊機材やコンピュータ技術を多用した美的な CM で著名）とか。

小川：ロバート・エイブルの CM には非常に影響されました。僕が白組に入って最初に島村さんから言われたのは、コンピューターグラフィックス（：CG、コンピュータを用いて画像や映像を生成する科学技術、及びその技術によって生成される画像のこと）を調べるように、ということでした。これからはコンピューターグラフィックスの時代になるから、実際にどういうふうに使われているかなど、いろんなことを調べなさいと言われてました。

国会図書館に行きましたが、そのころはまだ、完全デジタルのコンピューターグラフィックスと、スキャニメイト（：1960年代後半から1980年代にかけて使用された、ビデオ技術を使って図形アニメーション映像を生成する機器）や、オシロスコープ（：電気信号の波形をグラフィカルに表示し、その信号が時間とともにどのように変化するかを示す測定器）の発展形のようなアナログ的なコンピューターグラフィックスなど、いろんなものが混在していました。調べましたが、コンピューターグラフィックスの実用化はまだずっと先だろうなと思っていました。でも、『スター・ウォーズ』などの影響で、カメラのモーションコントロール化は、線画台以外にも進化していました。海外では、横に移動するレールの上にカメラを載せて、そのカメラがコンピューター制御で動くというのが非常に発達していました。『スター・ウォーズ』も、日本の特撮だとミニチュアをつるして飛ばすのですが、向こうのスペシャルエフェクト（SFX）だと、カメラが動いてミニチュアは止まっていて、その周りをカメラがなめるように動いていたり、近づいたり離れたりします。つって動かすのではできない、非常にアクロバティックな動きをして、X ウィング（：映画『スター・ウォーズ』に登場する反乱同盟軍の多目的スターファイター）などもそうでした。これはやりたいと思って、最初に、杉並にもうスタジオは島村が作ってあったのですが、そこに横移動のモーションコントロールカメラを設置しました。最初は商品撮影が多く、商品を撮影したり、ミニチュアを撮影したり、そういうモーションコントロール撮影を始めました。それは結構早かったと思います。カメラをコンピューター制御で動かす横型だと立体物を撮れるので、ライティングをしたりして非常にメリットがありました。先ほど言ったストリークやアニメーション素材も、モーションコントロールで制御された線画台で撮ると、合成素材がたくさんできます。同じ素材で、中画とマスクとか、光学的な光の素材とか、多重にいろんな素材を撮影して、全てポジションがぴったりくるから、オペチカルプリンターでそれを多重に合成して。ロバート・エイブルのやり方ですね。それで、非常に幻想的な光の映像が、精度の高いカメラワークで動くというので、CM はたくさん作りました。

——やがて、映画制作にも関わられて、(CM 出身の) 大林監督（：大林宣彦）の『ねら

われた学園（：1981年7月11日に公開）』とか『時をかける少女（：1983年7月16日に公開）』などにも白組は参加していくと思うんですけども、大林監督とはCMからお付き合いが始まったんでしょうか？

小川：それは、島村が大林さんと仲が良くて、CMを作っていて、僕が入る前に、『ハウス』（『HOUSE ハウス』）という、大林さんが初めて商業映画を作るときに、全面的にピクトリアルデザイン（：視覚的な要素を使って情報や感情を伝えるデザイン的一种）で島村が関わって、白組で作ってから、大林さんが映画業界に行って、大林さんの作品を手伝うという形で映画の仕事もするようになりました。そのころは、大林さんは日本の中でも特殊な監督だと思うのですが、実写にアニメーションを合成することが非常に好きな人でした。リアリティーというよりは、ファンタジーというか、トリッキーなことをCMもそうですが、全然躊躇なくやっていく人なので面白かったですね。普通では考えられないアイデアを出す方だと思うのですが、『ねらわれた学園』のときも、ある時点から背景は全部合成にできてしまっていて、ぶっ飛んだ画面になってしまうというのは、なかなかありません。CM的なものだとありますが、そういう整合性よりは面白さを重視していました。空なども、『ハウス』のときも、わざわざ実写の中に絵で描いた空を入れたり、手描きのタッチの背景をわざわざ合成したり。普通のまんまの画では面白くないと思っていたのかもしれませんが、非常にポップでした。

——ビビッドな色合わせとか結構多用されてますけど。

小川：ええ。

——先ほどおっしゃったのは、クライマックスのほうでも、人間を平面化してくるくると回してる。

小川：ええ。

——あの辺のことですか？

小川：従来の映画監督の人は、そういうことは多分やらないんですよ。今で言うところのポップとか、チープな感じの面白さが、大林さんの作品にはすごくあって。僕も白組に入って一番最初に携わった映画は『時をかける少女』だったんですけど、列車の窓の外は全部ミニチュアにしたいとか、「いいんですか？」みたいなことをやっていました。『ねらわれた学園』とか『時をかける少女』のあたりは、手作りの特撮ですよ。

——時計の針がアニメーションになったり。

小川：うん。いわゆる特撮畑の人とも違う、CM っぽいと言えば CM っぽいんですけど、グラフィカルなアートっぽい特撮というか、アニメーションの合成みたいな感じの作品でしたよね。それもすごく面白くて。大林さんの『時をかける少女』では、列車の外の風景を横移動で撮るので、杉並のスタジオにミニチュアセットを組んで、移動レールで撮影したりしていましたね。これってどうなるんだろうと思っていたら、オプチカルで周りを脱色して、ものすごく部分的に色をつけて、しかもそのマスクをものすごくぼかして、グラデーションで色がモノトーンになっているとか。あ、こんなふうになるのかと思って、ちょっと衝撃でした。

——後、小川さんが『時をかける少女』の冒頭のほうの、星空のところも作られたってあった。

小川：星空は全部、線画台の透過光で作っているの、人物は、まあロトスコープ（：実写映像をフレームごとにトレースしてアニメーションを作成する技法）みたいなものなんですけど、人物が動いているところをよけて、星の穴をいわゆる針で、黒紙に針で穴を開けていくみたいな、そういう超アナログな手法です。だから、そう考えると、やっぱりアニメの素材を作っているようなものですね。特撮とはいえ、いわゆるフィジカルな怪獣ものとかの特撮とは違って、そこも体育会系じゃなかったんですよ。文化系というか（笑）。何枚も何枚も星空のために黒紙にピンホールを開けて、それを撮影して。実際に星空を撮っても映らないじゃないですか、普通は。だから、線画台で作った光を合成するんですけど、パンフォーカス（：近景から遠景までピントが合っている写真や、その撮影技法）的なこと言うと、うそっぽくなるんですけど、うそっぽくなくてもきれいなほうがいいという、そういう形でしたね。

○「白組」の映像制作（1）

——今、杉並にスタジオをお作りになったとおっしゃったけど、その後が調布ですか？

小川：そうですね。杉並は、2階、1階、地下とあったんですけど、1階は水平のモーションコントロールカメラが置いてあって、地下が2台、アニメーション用の線画台が置いてあって。それが、1台がエアリアルイメージ合成機（：コンデンサレンズ上にフィルムからの像を投影する仕掛けで、空中に結像するためこの名がある。線画台の平面部分にこれを組み込むことで、セルアニメの背景を実写にするなど光学的な合成が可能となる）というのがある、やっぱり日本にあまりない特殊な台だったんですけど。それをモーションコントロール化もしてあって、あらゆる撮影ができたんですよ。CM

の撮影のために作ったスタジオだったので、ほとんど 365 日とまではいきませんが、本当に毎日撮影してましたね。昔は撮影が終わって、朝、イマジカ（：株式会社 IMAGICA GROUP）の車がフィルム取りに来るんですよ。朝まで撮影して、イマジカの朝便に間に合わせて、それを現像場に持っていくと、その日の夕方にラッシュフィルム（：映画で撮影完了したまま未編集フィルムで、カチンコや NG テイクもそのまま写りこんでいる）があがるんです。それをまた取りに行ってみて、狙い通りじゃなかったら、また夕方から撮り直すんです。結局遅くなっちゃうんですよ。でも毎日毎日、ワンチャンスなので。その現像があがってきたときに見て、テストピースで何種類か。特に光の撮影ってすごく難しく、露出を何タイプも撮って、一番いいと思った露出で本番素材を撮影して。そういうことをずっとやってましたね。デジタルになるまでは、本当に撮影した後ですぐ見れるといいなとずっと思っていましたよ。朝出して夕方までのタイムラグが、ただただいらいらしながら待ってる、ドキドキしながら待ってるみたいな時間だったので。

——それはいつごろからデジタルに変わったんですかね？

小川：デジタルは、撮影自体がデジタルになったのは結構後ですね。フィルムで撮ってましたね、長い間。モーションコントロールカメラで撮るようになって、動きはすごく正確にはなったんですけど、トリッキーな動きをどうしてもやるから、それが実際に映像として、CM の場合は尺が決まっているから、2 秒なら 2 秒の間に A 点から B 点まで動くのは、果たして気持ちいい動きなのか、それとも動いてはいるけど速すぎてよくわからないのかとか、そういうことがすごく多くなったので。線画台でやっていたときは、セルを載せて、カメラは寄るか引くかだけじゃないですか。それが 3 次元的な方向でいろんな動きができるようになったので、余計その過程が知りたいというか、そのモーションを見たいというのが高じて、その動きを白黒というか、ハイコントラストフィルムで撮って、その白黒の現像はスタジオでやっちゃうんですよ。自家現（：写真や映画の現像を自分で行うこと）と言っていたんですけど、自分たちで現像して、それをその場で白黒の映像で確認して、それで良かったらカラーの本番素材を撮るみたいな、そういうふうにもしていましたね。だから、なんとかしてその場で動きを見たいという欲求がすごく強かったですね。でも、そのアニメーションの素材を杉並で撮影しているときは、本当に手作りで映像を作っているという感じがすごくして、それはものすごく楽しかったんですね。毎日遅かったけど、毎日夜中だという時代は結構いい時代だったかもしれないですね、CM 作って。元々、CM のアニメーションにはいろんなテイストがあるじゃないですか。さっき言ったように、CM が一番企業の業績もよくて、広告の予算もどんどん上がっていった時代だから、変わったことというか、見たことのないようなものを作りたいというのがものすごくクライアント側にもあって。アニメーションと

いっても、どちらかというところ、作品を見てもらうとわかるんですけど、アートアニメというか、今みたいないわゆるセルアニメのシリーズアニメ的なルックが全盛になる前のCMのアニメはもっと多様だったので。それこそ、ライブアクションを撮って全部描き起こすとか、ライブアクションを撮って描き起こすんじゃなくて、全部スチール焼いて、紙焼きを何千枚も焼いて、その上に筆でタッチ入れて、油絵が動きだしたみたいにするとか。もうありとあらゆる特殊なことをやって。島村はその辺はすごかったですよね。アイデアもそうだし、やっぱり変わった映像を作りたいというのがあったから。例えばですけど、CMの場合は、企画が来たときに、クリエイターというか代理店のCDとかが基になるアイデアをプレゼンテーションボードにするんですけど、例えば油絵が動き出すようなアニメーションにしたいみたいなプレゼンがあったとしたら、普通はやらないと思うんです。無理というか大変すぎますよねというのを、やっぱり面白いですねと言ってやってしまうところがあったし。だからそういう意味では、あらゆるアニメーション、テクニク的にですけど、あらゆるアニメーションを試すという点では、CMが一番面白かったんですね。

——それは、CMは15秒から30秒でつままなきやいけないというところからくる必然もあったんですかね？

小川：もちろん、目立たなきやいけないというのもあったし、昔はやっぱり代理店のほうがクリエイティブにすごい燃えていたというか。見たことないものを作ってくれというオーダーがめちゃめちゃ多かった。見たことないものってないですよ、ほとんど（笑）。だけど、それこそロバート・エイブルみたいなのが出てくると、その海外の映像を取り寄せて、こういうの作れないかというような。海外でだから、画期的な映像があると、すぐCMに使えないかと思って、その映像を見せられて、これ、どうやってやってるんだろうねとか、こういうことってできるのかなというのを、テクニクから考えるのが仕事だったんですね、昔は。そういう意味で、白組はアニメーションの会社というので発足して、テレビアニメーションをもちろん作ってたんですけど、実写とか、紙に描かないで造形するものも、すごい島村が大好きだったので、どんどんアニメーションから逸脱して行って、立体物を撮影したいというふうになってきたんです。そこで、普通の紙素材を、平面素材を撮影するための線画台じゃなくて、立体物を撮れる水平型のモーションコントロールカメラが必然として必要になっちゃったんでしょうね。それを開発してからは、昔だったら……。宇宙のシーンって、CM、やたら出たんですよ、昔。UFOもはやってたので。

——なるほど。

小川：CMの中にUFOが（頻繁に）出てくる。あれ、『未知との遭遇（：1977年に公開されたアメリカ映画）』（異星人とのコンタクトを描き、クライマックスではシャンドリアのように輝くUFOが出現する）からだったと思うんですけど。そうすると、宇宙のシーンってしょっちゅうあって。立体物を撮れる横型のカメラを作る前は、宇宙のシーンもイラストで描いて、それをマルチにしたり引っ張ったりもしますが、カメラのズームで撮ってたんです。その横型のモーションコントロールカメラができてからは、もう地球でも惑星でも半立体で作って、それを本当にライティングしてカメラで撮るみたいに、より立体化していくとか、素材が。だから、CGを使うようになる前までは、ミニチュアを作るスタッフがすごい活躍して。CMの中でも。それで、本格的にミニチュアを撮影したいとなって、調布スタジオを作ったんですね。調布スタジオは、最初から、スタジオを作った時点で、カメラの移動するためのレールももう設計してあったんです。そのレールの範囲はカメラが移動するというので、スタジオにこういう、もう堀のように深い溝が作ってあって、同時にカメラも開発して、クレーン型の。杉並で撮影してたときに、水平にはもちろん移動するし、カメラのパン、チルトはできるんですけど、上に上がれなかったんです。そうすると、俯瞰から下りてくる画とか、そういうものが撮れなかったの、それをやりたいという強い望みがあったんですね。やっぱり。それで、クレーン式じゃないとダメだと言って。それは島村が何かアメリカ、アポジー社（：SFXスタジオ、ジョン・ダイクストラが設立）とかにカメラとか見に行ったんだと思いますよ。アメリカに視察に行くみたいなきががありましたので。それで、調布スタジオできたときに、ミニチュア班も一緒に作ったという感じですね。そのミニチュア班に来たのが、山崎（：山崎貴）とか渋谷（：渋谷紀世子）とか、そういうスタッフで。最初から立体物を作るため、『スター・ウォーズ』みたいなものを作りたいかっただけでしょうね、まずは。それで、調布スタジオでミニチュアチームが発足して。それで、だとしたら、僕なんかも、杉並のスタジオは平面的な通常のアニメーションを常に撮影しているから、調布スタジオは立体物を撮らないと意味がないというので、立体的な作品とか、ミニチュアを使った作品をCMでもなんとかやりたいなと思って。それで、たまたまなんですけど、僕は任天堂（：任天堂株式会社）のCMをすごいたくさんやっています。その任天堂のCMを一番最初にやったのは、スーパーマリオ3（：スーパーマリオブラザーズ3）という、スーパーファミコン（：実際はファミコン）用のマリオのCMだったんです。それはセルアニメ（：セル画を用いて制作される2Dアニメーション）だったんです。セルアニメなんだけど、マリオとかクッパ軍団とかいろんなキャラクターに、元々の任天堂さんからももらったイラストというのは、ちゃんとか、立体的に陰影があったんですね。だけど、それまでのマリオを使ったCMというのは、普通にベタのマリオ（：普通にベタ塗りのセルアニメで）で動かしちゃってたんだと思うんですけど、うち、初めて僕が頼まれたときに、その陰影を全部エアブラシで吹いたんです。ものすごい枚数のエアブラシを吹かなきゃいけないから大変だったんですけど、

それがすごい気に入ってもらったみたいで。それ以降、任天堂の CM、すごくたくさんやることになって。最初のだから、マリオをエアブラシを吹いて立体的にして、それで CM を作ったので、任天堂の内部のデザイナーの方とかがすごい気に入ってくれたんだと思うんですね。それで、任天堂の CM をやることになってからは、立体的に表現できるものは立体物にしようと思って、それで、マリオをクレイメーション（：粘土（クレイ）を主な材料として作成した被写体を用いて制作されるストップモーション・アニメーション）にしたり、それから、マリオカート（：任天堂が開発・発売しているマリオシリーズ内のアクションレースゲームシリーズ）を、キャラはセルアニメなんですけど、背景はジオラマにしたり、いろんなアイデアを出して、その調布スタジオで撮影しましたね。

——それぞれ、調布と杉並は何人ぐらいで、そのころはやっていらっしゃったんですか？

小川：いや、でも、ミニチュアスタッフは、でも、5、6人ですよ。

——まだそれぐらいの規模だった。

小川：ええ。CM をずっとやってたころって、白組全体の人数もすごい少なかったんですよ。30人とか。CM はやっぱりさっきおっしゃったように、長くても30秒なので、そんな人数要らないんですよ。だから、人数が30人から40人でCM をずっとコンスタントにやっていた時期は、極端に会社大きくなるということはなかったんですね。コンピューターグラフィックスをやるようになってからなんです、やっぱり人が増えるのは。コンピューターグラフィックスも、2000年代になるに従って、やっぱりコンピューターグラフィックスは本格化してきたので、調布のミニチュア班とは別に、コンピューターチームもそこに編成して、やり始めたんですけど。そのときも、コンピューターグラフィックスのチームも、基本的にはCM の仕事がメインでしたね。

——当時はまだ、日本においては、コンピューターグラフィックスの黎明期だと思うんですけど、その皆さんは、スタッフはどういう形で集められたんですかね？

小川：基本的にはみんな、日本電子専門学校（：東京新宿区にある工業系の総合学園で、コンピュータ関連の専門学科を昼夜間に設置している）とか、ああいう専門学校のプロパーの学生を採って、それで、マニアックにそういうコンピューターグラフィックスをやりたいという人もいたんですけど、うちの場合は若い子が多かったですね。それで、コンピューターグラフィックスの専業の会社は、みんな資本が大きくて。大体、コンピ

ューター、高かったから、バーンと、スーパーコンピューター（：科学技術計算用途で大規模・高速な計算能力を有するコンピューター）とは言わないけど、コンピューターシステムを入れて、ソフトも最新のソフトを入れて、コンピューターグラフィックスの会社としてやり始めたところがいくつもあったんです。白組の場合は、調布のコンピューターグラフィックスチームは、最初からコンピューターグラフィックスをやろうと思って集めたスタッフではありませんでしたけど、背伸びするとか、無理して作る必要はあまりなくて、ミニチュアでやれるところはミニチュアでやっちゃおうし、スタジオで撮影して済むんだったらスタジオで撮影しちゃおうし。一番だから端的なのは、スモークとか、それから、水とか火の素材とかは撮影しちゃってましたよね。コンピューターグラフィックスの会社だったらコンピューターグラフィックスで作らなきゃいけないんだろうけど、うちはコンピューターグラフィックス会社とは言ってなかったの、映像制作会社と言っているの、撮ったほうが早いものは撮っちゃったりしてましたね。

○「白組」の映像制作（２）

——『ゴジラ-1.0（：2023年11月3日に公開された日本の特撮映画）』のミーティングを見ると、そのマインドがずっと……。

小川：そうですね。

——受け継がれている感じが。

小川：山崎もミニチュアのスタッフで入ってきた人間だから、元々コンピューターグラフィックスをやりたくて来たわけではないんです。ただ、コンピューターグラフィックスも、Mac（：Macintoshの略。Apple社が開発・販売するパソコンの総称）が出てすごく使いやすくなって、コンポジット（：3DCG、2Dの作画、実写映像などの各種素材をデジタル上でひとつに合成する工程のこと）から始めたと思います。After Effects（：Adobe社が提供する動画編集ソフト）とか、その前で言うとPhotoshop（：Adobe Systems社が提供する画像編集ツール、2D静止画の加工用として標準的に使われる）もそうですし、Premiere（：Adobe Premiere、Adobe社が提供する動画編集ソフトウェア）もそうですけど。今までミニチュア専門でやってきましたが、最終的なコンポジットされた画が見たいわけです。それをラボに出して、オプチカル（合成）があがってくるまで待っていたわけですが、コンピューターに入れて自分の好きにコンポジットできるようになりました。レンダリング時間は昔は何時間もかかりましたが、即日見られるというので、それでコンピューターにはまっていたというだけです。いまだに『ゴジラ』でも、3Dで作ったものを3Dプリンターでプロップとして出して現場に持っていったりします。『三丁目の夕日』（：『ALWAYS 三丁目の夕日』）の一番最初のときは、

街並みをミニチュアで作って、それをコンピューター制御のカメラで撮影して、CGや実写の中に合成していました。だんだんコンピューターグラフィックスが進化していった、ミニチュアがCGのマッピングする素材を撮るだけでいいみたいになっていきました。コンピューターグラフィックスはできることがどんどん増えているので、そのうちミニチュアじゃなければできなかったことができるようになるだろうと思っています。今年というか去年、できるようになったことが水の表現でした。それまでは海外ではできていましたが、日本ではなかなかできませんでした。レンダリング時間がかかるので、コンピューターの性能がめっちゃめっちゃ上がるか、コンピューターを大量に稼働させない限りはできなかったのです。

——それはやはり技術の進歩というか、そういうものもあるわけですね。

小川：そうですね。白組はアニメーションの会社で始まったのですが、いろんな表現がしたいがために立体物も欲しくなって、その立体物の行き着いた先がCGという感じですね。

——そういう流れだったんですね。

小川：そうですね。任天堂のCMは30年ぐらいやっているのですが、最初はセルのマリオを作って、その次は人形のコマ撮りのためのマリオを作りました。マリオがマウスに乗っているようなCMがきたときは、マウスもマリオも人形とジオラマで作って、モーションコントロールで撮りました。その次にクレイメーションでマリオを作って、その後はCGでマリオを作りました。ずっと技術的にできることの一歩いい表現をやっていますね。そういう意味では、普通のアニメをあまり作っていないというか。

——アニメと特撮のいいところをうまくつないでいる感じ。

小川：そうですね。CMをやっていた影響ももちろんあります。CMは常に、テクニックはいつでもよくて、その表現がCMとして目立っているかどうかとか、変わった表現かどうか重要です。そういう意味では、あらゆる手法を使いたいという気持ちが、島村の頃からそうですが、白組全体にあります。いまだに調布のスタジオはミニチュアを作るスペースもあるし、モーションコントロールカメラもミニチュアを撮影するために設置してあります。

——昔、『三丁目の夕日』のメイキングを見たときに、大通りがあって、向こう側に東京タワーがあって、その手前で歩行者が歩いたり車が走っている。全部CGかと思った

ら、家屋とかも一部ミニチュアで、それを全部掛け合わせて、実景、歩いている人間は人間を撮って。その合成の仕方が面白いなと思ったんですよね。

小川：そうですね。今は本当を言うと、CG でかなり何でもできるようになってきて、クオリティーももちろん高いのですが、昔で言うと、ミニチュアで家屋とかを作って、それを直接汚くできたり、瓦とかを作っても、なんとなくみんなラインが一様じゃなくてゆがんでいます。ブツ（実物の略。ライトを当てて撮影が可能な実体のある被写体のこと）を作ると完全なる直線はないので、それがリアル、CG ではちょっと表現できないリアルな部分ではあるんでしょうね。今は建物もみんな CAD で計算して作っているような設計図ばかりだから CG でも構わないのですが、昔の家屋だと、極端に言うと、ゆがんでいるほうがいいというか。

——リアル（っぽい）。

小川：リアルというか。そういうのもあったんでしょうね。ただ、今や、ゆがみも CG でできるようになってきているので、そこら辺、難しいところですね。

——結構、合成の多重反射がミニチュアのほうが優位だということを、白組さんのメイキングで見たことがありますね。

小川：そうですね。例えば『STAND BY ME ドラえもん（：藤子・F・不二雄の漫画『ドラえもん』を原作とする、2014年の日本の3DCGアニメーション映画）』の映画の場合は、屋内はミニチュアで、屋外はCGです。のび太くんの部屋はミニチュアで、ジオラマみたいに作っていて、市販のというか、いろんな素材から見つけて、畳とかは作ります。それにライティングすると本物っぽいんです。本物だから。これ以上リアルなものをCGで作ろうとすると大変だろうと思います。レイトレーシング（：コンピューターで光源から発せられる光をシミュレーションして、より現実的な映像を表現するレンダリング技術）とかで最高級にやっても、自然物の反射よりは、どこかで端折っているわけです。畳の面をミニチュアの畳で表現するより、本当にレンダリングでやると、ものすごい手間がかかります。そういう意味で言うと、ミニチュアとはいえ実物なので、そのリアリティーに勝るものはないという考えでずっとやってきました。そののび太くんの部屋がミニチュアでできたときに、テストのときに八木（：八木竜一）くんという監督が見せてくれました。ドラえもんのモデリングを見たときは、黒バックでドラえもんのモデリングが出たときは、よくできているなとは思いましたが、物としてのCGの質感としてはよくできているなという感じでした。それを、のび太くんの部屋のジオラマを撮った写真の上に合成して載せたら、すごくリアルに見えたんです。周りのリア

リティーに引っ張られて、そのドラえもんまでクオリティーが上がったように見えたので、面白いなと思いました。

「鬼武者3（：カプコンが発売した PlayStation 2 (PS2) 用の戦国サバイバルアクションゲーム）」というゲームのムービーを作ったときの経験があるんですけど、その作品は背景を全部ジオラマで作りました。モーションコントロールカメラにシュノーケルレンズをつけて、細いところも移動できるようにしてカメラワークをつけたんです。そのジオラマがものすごくよくできていて、実物にライティングしているので、そこにCGで作ったキャラクターを置くと、キャラクターもすごくリアルに見えたんです。キャラクターのレベルが上がったように見えたので、面白いなと思いました。HDR（：High Dynamic Range、映像や写真において、明るい部分と暗い部分の輝度差（ダイナミックレンジ）を拡大して表現する技術）でライティングは当然、ミニチュアに合わせてCGのキャラクターを作ったんです。その作品では、ROBOT（：株式会社ロボット）のプロデューサーが「コンポジット大事だから、コンポジッターをわざわざ外国人を呼んできてやらせたい」と言うので、「ああ、そうですか」と言って。外国人のコンポジッターが日本に来て、白組に来てコンポジットしたんですけど、「この背景は何だ」と言われて。「これ、ミニチュアで作った」と言ったら、すごく安心していて。「こんなの、CGができるのか（やはりCGでは無理か）」と（笑）。やっぱり、物の強さってあるんですよ。CGがものすごくクオリティー高くなってきているんですが、『アベンジャーズ（：マーベル・コミックの同名のスーパーヒーローチームをベースにした、2012年のアメリカのスーパーヒーロー映画）』や何かの映画なんかでも、もうほぼほぼCGになっちゃって、実写が全然入ってない画（映像）がたくさんあつたりします。アクションとか、クライマックスとかも。これももうほとんどアニメーションじゃないかと思うじゃないですか。そういうことはあんまりやりたくないなというのがあって、なるべく画作りの中にミニチュアの部分とかそういうのを残したいなとは思ったんです。でも、やっぱりCGの進化は止まらないので、白組の中でも、今はもう95%がCGスタッフになってしまいました。昔はほんとに手描きの作品がめちゃめちゃ多かったんですけど、今は、CM以外では……。まあ、CMですら、CG作品、CGを使ったものが多くなってしまって、CG会社といわれちゃうようになってしまいました。でも、CG会社じゃないんですけど（笑）。

○「白組」の企業ポリシーと特色

——そうやって、多角的にいろんなCMもまだ当然やっつけらっしゃるでしょうし、多角的にいろんな映像表現をなさってるんですけど、そういう会社のポリシーというか、企業のポリシーというのはどういうふうに立てられたんでしょうか？

小川：これはもう、島村さんが会社をつくったときから、面白いCMとかイベント映像

ですね、つくば博とかあいう博覧会もずっとやってるんですけど、あらゆるテクニクを使って映像を作りたいというのは変わらずずっとありました。CMの制作が一番面白かったのは、CMのコンテを前にして、みんなで「これ、どうやって作ろうか」って言うんです。そのときに、実写でもできるかもしれないし、アニメーションにしてもいいかもしれないし、クレイメーションとか立体物で作ってもいいかもしれない。いろんな方法論をみんなで話すわけです。そのCMを作るときに、一番面白くて効果的でいいアイデアを探るんです。そのときは、CMの場合は、本当にいい時代だったんだと思うんですけど、予算が度外視なんです。お金はかかっても、いい結果になるんだったらそれがいいという時代だったんです。この空の青さはハワイ行かないとできないよねとかといったら、ハワイ行っちゃうような時代でした。そういう意味では、方法論から考える仕事が面白かったんです。設計図から作るというか。それは今は、基本的にこれどうしようかって、「これCGですね」ということになっちゃうんです。ほぼ大体CGで片付いちゃうというか。「いや、これは粘土でやったほうがいいんじゃないですか」とか、今はほぼなくなっちゃったので。そういう一つのテクニックだけじゃない、いろんなことをやりたい気持ちというのはずっとありますよね、白組の場合は。

——一種のチャレンジ精神。

小川：普通にセルアニメの30分もののシリーズを作りたいとか、セルアニメの劇場用の何か作りたいとか、そういうのはあんまりなくて、いろんな変わった仕事をやりたいという。だから、立体映像もやるし、VR（: Virtual Reality、コンピューターで作成された仮想空間を現実のように疑似体験できる映像技術）も今も作ってますし、映像でそういう新しい挑戦ができるならやりたいという気持ちがすごい強いんですね。よくだから、50年も続いたなというふうに思うんです。そんな、変わったことをやりたいと言い続けて。

——でも、そのユニークさが良かったんだとは思いますが。さっき、ちょっとごめんなさい、調布まで話行ったんですけど、三軒茶屋スタジオを作られて、それぞれのやっぱり、いまだに、スタジオの場所によって特色とかスタッフの違いってあるんでしょうか？

小川：そうですね。三軒茶屋は、コンピューターグラフィックスのスタッフがどんどん増えてきちゃって。コンピューターグラフィックスのスタッフが増えたのは、さっきも言ったんですけど、「鬼武者」とか、ゲームのムービーを作るようになって増えてしまったんです。そのゲームのムービーは1年ぐらい通して作れて、昔で言うと、オープニングとエンディング、あるいは、中間で三つぐらいイベント的な凝った映像を作るとい

うのが仕事だったので、CM みたいに短期的にパーツと作るというよりは、コンピューターグラフィックスとしての蓄積ができるということもあってやったんです。最初はすごい大変で、CM みたいにはいかなくて、いくら人を入れても間に合わない。どんどんコンピューターグラフィックスの人数を増やしていかないと完成しないみたいな、発展途上だったところもあるし、僕たちが慣れてないところもあって、ものすごい大変な仕事だったんです。でも、コンピューターグラフィックスにとっては一番向いてる仕事なんです。ゲームの仕事が。メインとなるキャラクターも CG で作るし、背景も何も、要するに、全てフル CG で作らなきゃいけないという。逆に言うと、CG じゃなきゃできないという仕事の一つでした。さっき言った、面白いことをやりたいという意味で言うと、比較的、オープニングのムービーも自由にできたんです。企画から。どういうふうにしようとか、どういうお話にしようとかというのを演出も含めて自由にできたし、後、CM では絶対できなかった、アクションシーンとか残虐なシーンとか、そういうシーンもゲームの中にはいろいろあったので、「CM ではできないんだよね」みたいなのもあって、やり始めたんです。そのために、やっぱり設備がどんどん必要になったし、人数も必要になって。調布は調布で、『ジュブナイル（：2000年7月15日公開の日本映画）』という山崎の映画もやり始めて、もうパンパンだし、表参道に本社あったんですけど、表参道は CM を作って。それで、コンピューターグラフィックスのスタッフ専用キーブできるスタジオが必要になって、三軒茶屋にスタジオを拡張するという事になったんです。ゲームのムービーとか、それから、そのときに同時に始めたのが、遊技機の映像です。遊技機映像も筐体にモニターがつくようになって、そこに画を流すとすると、遊技機映像もコンピューターグラフィックスが必須だったんです。それで、その仕事も増えたし。この一番最初に、13階かな、ワンフロアを借りて、コンピューターグラフィックスの人を集めたんです。そのときに、『ナキ』（：『friends もののけ島のナキ』）とか、『ガンバ』（：『GAMBA ガンバと仲間たち』）とかもそうなんですけど、3DCG の映画も作ろうとなって、それで、さらにフロアを足して行って、コンピューターグラフィックスのためのスタジオが三軒茶屋というふうになったんです。

——そういう特色がついたということですね。

小川：そうですね。青山が CM、三軒茶屋が CG のアニメーション映画やゲーム、調布が VFX（：現実には見られない画面効果を実現するための技術）というふうに、完全にそういう分担になったんですね。

——今はまたちょっと違うんですか？融合みたいなものがあるんでしょうか？

小川：今は、CM をやっていた青山の本社は引き上げてしまったんですよ。こちらに続

合してしまったんですね。元々3カ所に分かれていて、すごく不便だったんですよ。特に青山と三軒茶屋は共同で仕事をするのも多かったのですが、データのやり取りとか。こちらの三軒茶屋のほうがどんどん人数が増えてしまったから。コロナもあったんですね。コロナで誰も来なくなってしまったので、誰も来ないのにめちゃめちゃ土地代が高いところにいるのもなんだなというのもあった。青山は創業の地なので、本当は愛着がすごくあったんですけど。CMの打ち合わせなどにはすごく便利だったんですよ。——そうですね。

小川：青山は銀座とかと一直線だし、赤坂とかも近いし。広告業界の人たちが打ち合わせに来てくれる場所としては最高に良かったんですけど。コロナになって、打ち合わせも減ってしまったし、リモートになってしまったし。これはやっぱり青山にいる必然性がなくなってしまったなと言って、それでそこをやめて、三軒茶屋と調布の2拠点にしてしまった。杉並もあったんですけど、杉並は逆に言うと、カメラで撮影するということはもう減ってしまったので、必然的に杉並も要らないということで、2カ所になりましたね。

○業界におけるネットワークと業務の受注

——今もちょっとお話が出てた、営業をなさったことがないというお話を聞いてちょっと驚いたんですけども。逆に言うと、それだけさまざまなジャンルの業界の方々と人間的なつながりも、仕事上のつながりも多かったと思うんですけど、そういう人脈とか仕事のネットワークみたいなのをどのように構築されていったんでしょうか？

小川：CMの場合は特に、いい作品ができると、その作品をやったスタッフの人たちとまたつながりができて、主にプロデューサー、その作品のCMのプロダクションプロデューサーとか、あるいは代理店のクリエイティブの人とか、それから直接的なディレクターの人とか、またお声掛けいただいてというのが多いですね。後、昔はアニメーションのCMって結構シリーズになったんですよ。同じキャラクターでずっとやってたり。任天堂や何かも、クライアントのチームじゃなくて、代理店とかプロダクションのチームで、ずっと任天堂のプレゼンをやるたびに声掛けてくれたりというのでつながりましたね。さっき言った、シリーズ化という意味で言うと、昔はワンクールごとにCMを作ってたので、年に4本作ってたんですよ。

——確かに、ゲーム会社なんかそんな感じでしたもんね。

小川：いや、どういふのでも。食品でも、春用、夏用、秋用、冬用とか、年に4回作ったりしてたし。後、30秒CMがメインで、ときには60秒CMとか長いものがあった、

アニメーションとかの CM が長ければ長いほど制作費がかかりますから。そういう意味では、今、年に1本か2本で、しかも15秒メインになっちゃってるから、今はすごい少ないと思いますね、仕事自体は。昔はほんとに、日本の高度経済成長とちょうど重なったんだと思うんですけど、CM業界がものすごい活気があって、家電とか車とか食品とか、CMの分量が半端じゃなかったですよ。

——そこから、じゃあ、いろんなつながりができて、例えば、映画なり何なりに発展していったということですかね。

小川：映画は、一番は、やっぱり山崎くんが監督デビューして、それで……。監督デビューしたのも、島村さんがCMで付き合いのあった阿部（：阿部秀司）さんというROBOTのプロデューサーに山崎くんが書いたシナリオを見せて、それで映画にまでつながって行って、それが連続して作るようになったというのが一番大きいんですけど。山崎が監督としてコンスタントに作品を作るようになって成功したから、やっぱり今も映画の仕事を続けてるといえるところはありますね。その前までは、映画のVFXって、お付き合いするぐらいで。例えば、CMの監督が映画を作ったから、ちょっとVFX……。VFXって、そのとき言ってないね。SFX（：Special Effects、映画やテレビ番組などの映像に特殊な効果を与える技術）ですね。スペシャルエフェクトをやって欲しくないかみたいなことでやることはあったんですけど、そういう仕事はCMのお付き合いの延長みたいなものだから、本格的にやるということはあるまじりなかったですね。

——やっぱり一から作るのとは全然違うということですね。

小川：そうですね。それと、やっぱりコンピューターグラフィックスがこれだけ進化してくるといって、映画の仕事が増えてくるというのは、やっぱりイコールというか、シンクロしてて。コンピューターグラフィックスがこういう主流になる前までは、やっぱり映画の特撮みたいなのも現場主導だったので、それは白組はそういう現場の仕事というのはあんまりやってなかったから。ポストプロダクションというか、撮影終わった後の素材をもらって、何かするといっても、合成自体は昔はそれこそイマジカとか現像所だったし、うちは中間としての素材を作るだけだったから、イニシアティブをとれるという感じではなかったんですね。でも、監督が自社のスタッフで、しかも、コンピューターグラフィックスのこともよくわかって、ミニチュアのこともしっかりわかってるけど、いろんなそういうノウハウがわかっていてというので、社内ですることになったので、やっぱりそれは大きいですね。だから、ほかの映画も声が掛かるようになったというか。

——逆に言うと、『三丁目の夕日』なんかはどっちかという、ROBOTの阿部さんが

ぜひ作りたいと言ってできた企画と聞いておりますけれども。

小川：そうですね。

——そういうときに監督として入ってやるのは結構大変かなと思ったんですけど、そうでもないですかね。

小川：いや、逆に、阿部さんも、『三丁目の夕日』の企画はぜひともやりたいということだったと思うんですけど、これを実現できるのは山崎じゃないと無理だと思ったんじゃないですか。VFXを使わないと。

——出発点が、建設途上の東京タワーを再現したいというところだと聞いてます。

小川：そうですね。だから、阿部さんも元々、広告代理店にいた方で、ディレクターもやったりもしてたから、そういう技術的なこともよくわかってたし、後、普通の映画プロダクションと違って、ROBOTはCMも作っていたし、山崎の映画もずっと一緒に作っていて、協力関係がすごく良かったんですね。信頼感があるというか。だから、安心してできるというのが大きかったですね。

○白組における社内の管理体制・教育と産学連携

——ありがとうございます。後、今、ほんとにスタッフも増えて、映画だけではなく、いろんな案件が増えていらっしゃると思うんですけど、さまざまなそういう案件というか企画に、どういうふうにスタッフを配置したり管理なさったり、制作進行とか、そういうふうにはどういう采配をなさっているのでしょうか？

小川：そうですね。白組が、成り立ちがCMの仕事から始まったところもちろん大きいんですけど、CMの仕事は並行して何本もやらなければいけません。いくつも仕事が増えて、そうすると、コンピューターグラフィックスのスタッフでもジェネラリストじゃないとなかなかできないというか。分業化できなくて、1人で何でもやれる人がCMを作っていたんですね。だから、今も中心でメインでやっているCGのチームの人たちもジェネラリストですよ。基本的には自分1人でCG映像を作れる人。そういう人たちをリーダーにして、いろんなチームを作ったんですけど、そのチームは一つの案件をチーム内で完成させるという形を今はやっています。白組の中に七つか八つの小さいプロダクションがあるみたいな感じです。

——なるほど。

小川：ほかの会社はわかりませんが、大きな仕事を全社でやる会社もたくさんあると思うんですよ。あるいは、2、3の仕事を全社でやる。そういう場合は分業化していくと思うんですよ。一つの仕事の得意パートをそれぞれがやって。モデリングして、リグ（：3D キャラクターに動きを付ける際の仕組みやコントローラーのこと）入れて、次に渡して、アニメーションパートがアニメーションをやるみたいな。受け渡しされていくと、モデリングスタッフが終わった時点で、今度はモデリングスタッフは次の案件のモデリングを始めると思うんですよ。そうすると、モデリングスタッフは、その作品が完成したときには全く違う仕事をやっているんで、完成の喜びとか一体感がないかなと思って。

——そうですね。

小川：それで、小さいチームがその作品を受けて完成までもっていくということは、作った感というか、やった達成感があるかなと思ってるんですよ。自分がそうだったから。やはり、携わって最後まで見届けるとかいうことをやっているって、分業化は難しくなっちゃったんですよ。そのチーム内での分業化はあるんですけど、そのチームの中でモデリングやった人は、手が空いたらアニメーションの作業に入るとか、あるいはコンポジットを最終的にやるとかというふうに。作品の最初から最後まで、そのチームが一丸となって完成に向けていくというふうに考えると、その七つ八つのチームが別々の仕事をやっているんで、作品数が多いんですよ。

——いや、でも、それは本当に、スタッフの教育も同時に兼ねてますよね。

小川：理想的に言えば、学生のように、みんなチーム制作をやるんですよ。卒業のときによく、CG の一つの話とか、一つのムービーを作るみたいな。そのチーム制作をやっているみたいな感じですよ。そういうふうになると、チームの中で遅れている人がいれば得意な人が助けるだろうし、教えないと進まないとか、みんなで常に目が行き届くところでチーム全体の動きを見て、補充しなければいけないところは補充するとか、そういうのをやってもらえるんじゃないかなと思ったんですよ。だから、会社として完全分業化して大きい仕事をバンバンとるとかいうやり方ももちろんあると思うんですけど、今のところは、小さいチームがたくさんあって、そのチームがそれぞれの仕事をやっていくという体制にしていますね。

——実際、じゃあ、スタッフのスキルアップにはつながっているという感触はありますか？

小川：スキルアップにももちろんつながってるんですけど、ただ、これはすごい痛しか

ゆしというか、矛盾するところですけど、今、アニメ会社、いろんなアニメ会社があって、いろんなアニメ会社も CG 部を立ち上げているじゃないですか。あるいは、CG 会社を買収したり、一緒になったりしている。そこは基本的に、セルルック（: 3DCG をセル画や手描きのイラスト調に見せる表現方法）しかやってないじゃないですか。

——うん。そうですね。はい。

小川：セルルックの品質を上げていくことだけを考えていると思うんですよ。できれば手描きに近づけたいと思ってると思うんですけど、うちの場合は、セルルックもやってるけど、ゴリゴリの VFX もやってるんですよ。これって、全然作り方が違うし、スキルも違う。それぞれが一生懸命クオリティーを上げるために磨きをかけてはいるんですけど、その間にも無数に CG のルックってあるんですよ。ドラえもんみたいなものもあるし。その無数のルックの CG を作りたいんですよ。

——なるほど。はい。

小川：だから、一つのスタイル決めて、それを精進していくということが一番効率がいいと思うんですけど、いろんなルックをやりたいとなると、CM やってたときと同じで、一から方法を考えなければいけなかったり、毎回毎回、新しいやり方を考えなければいけない。それが面白いと思ってるんですけど、そういう意味で言うと、非効率的な部分もありますよね。

——あえて、非効率的にやってるんですね。

小川：まあ、あえてというか、そうならざるを得ないというか。ただ、ずっと同じことをやりたくないなというふうに思ってやってきたので、そこに面白みを感じる人が残っててくれるのかなという気はしますね。

——なるほど。今、スタッフの採用とか確保とか、どういうふうになされてるんですかね？最初の採用とかは。

小川：会社説明会も年 1 でやって、そこで応募してもらった人から、さっき言った、いくつもチームがある、チームのリーダーの人がぜひ欲しいという人をピックアップするという感じですけど。ただ、人数をどんどん増やしたいと思っはいないので、毎年毎年採る人数もそんな多くはないですよ。2 桁にいくかいかないかぐらいなので。そういう意味で言うと、一番人数を採る業界って、ゲーム業界だと思うんですよ。映像業界は、そういう意味で言うと、ほんとに中小企業ですよ。規模としては。だから、数人ぐら

いしか採れないので、この人はすごいセンスがあるとか、力があるなど思う人をほん
とに採るといことが仕事ですかね。それは、やはり、時代の流れというか、やはりも
すごくあって、昔はほんとに映像を作りたいという子がたくさんいて、ある種、マニア
ックな人もたくさんいたんですけど、あんまりマニアも困るなど実は思ったりもしてた
んですけど、今は、むしろもっと淡々として、ゲームのエフェクトをやりたいとか、ゲ
ームの背景だけ作りたいとか、結構、細分化されてきてて。映像を作りたいという人が
結構減っている気がします。それは、ゲームから映像、CGに興味を持った子が増えた
のかもしれない。昔は、ゲームの画はゲームなりなので、そんなクオリティーが高くな
くて、僕たちが言ってた、オープニングとかそういうところのムービーがすごいクオリ
ティーが上になって、こういうのを作ってるのは映像会社だなどみんなわかってたん
ですけど、今はゲームの中の画がすごいですから。リアルタイムでもあれだけの画が
できるんだったら、ゲームを作りたいなどという子が増えてもおかしくはないと思
うんですけど、でも、映像に興味を持つ子が増えてほしいですね。

——今回のアカデミー賞受賞で、そういう人がどっと来たりしないんですか？

小川：どっとは来ないですけど（笑）。

——それなりに、例年よりは多いんじゃないか。

小川：まあ、いるんですけど、『ゴジラ-1.0』を見てもらうとわかるんですが、エン
ドロールがすごく短いんです。この人数というぐらいしかいないんです。それは、
うちの調布のCGスタッフのレベルがすごく上がって、長期間作業できるので、人数
が少なくてもできるんです。でも、そこの人たちが求めるレベルはすごく高い
ので、最初から高レベルの人を探そうとします。

——そうか。即戦力的な。

小川：難しいんですよ。でも今は、学校以外にもSNSで発信している子がたく
さんいるので。

——そうですね。

小川：それこそ、昔だったらオタクだった子はそっちのほうが多いので、そ
ういう子とコンタクトを積極的にとったりもしています。それで、スタッフに
しようとか考えています。

——ある程度、出来上がった方の途中入社とか、そういうパターンもある。

小川：それは多いです。チームが七つも八つもあると言いましたけど、そのチームの人数はそんな多くないんです。10人から20人の間だったりします、1チーム。それぞれがプロジェクトを抱えている中枢を担ってみんなやるんですけど、作業者としては足りないんです。だけど、会社のほかのチームには頼めないんです。みんなほかのことをやってるから。だから、フリーランスの人とか、途中でほかの会社でやってた人とか、さらに協力会社というか、それぞれのチームがそういう自分たちの手助けになる人たちを持っているんです。それで、フリーランスでやっていた人たちを社員化するというのも一方でありました。

——下請けに任せちゃうみたいな仕事の仕方はあんまりないんですかね？

小川：基本的にはないですね。基本的には白組のスタッフがやって、やれない部分を手伝ってもらえることはもちろんありますけど。受けて、責任を持って納品しなきゃいけないというのがもちろんあるのと、できない仕事、タイミング的に無理なものはもう無理というふうに言うしかないの。だから、八つもチームがあることで、結構いろんな仕事はタイミングよく回れます。その中の、大きな仕事を全社でやってたときの怖さというのは、一遍に仕事終わっちゃうと困るんです。

——はい。確かに。

小川：コンピューターグラフィックスやって一番困るのは、普通のアニメ会社はどうしてるのかなと思うと、昔はですけど、アニメ会社は作品のときに集まって、終わったら解散すると聞いたんです。でも、コンピューターグラフィックスの場合って、同じマシンと同じソフトをそろえて作業しないとできないので、社員なんです、基本的には。だから、社員化していかないとコンピューターグラフィックスはできないので、そこが一番大変な部分で。スタッフが仕事が終わって空いたときには、マシンも空いちゃうんです。

——それが一番効率悪い。

小川：設備投資というか、コンピューターグラフィックスの会社が結構資本投下してすごい大々的にやってた会社が次々やめていくのを僕も見てたんですけど、それって、空いたときに高額なマシンだけ、スタッフももちろんなんですけど、高額なマシンが使っ

てなければただの箱なので、それはほんとにコンピューターグラフィックスをやるとき
の怖さですよ。ランニングコストがすごいかかる。常にマシンはフル稼働とは言わな
いけど、70、80%の稼働はさせたいしとかって、そういうことを考えると、連続して仕
事が、時間差で終わっていくチームに次々に仕事が入っていくというのが理想なんです。
その点は手描きアニメはいいなといつも思ってたんです。

——（笑）流動性があるとかね。

小川：流動性あるのと、設備投資が。

——ああ、そうか。人間だけ。

小川：よくあるじゃないですか。もう佳境になったら、机を入れて人を増やせみたいな。
それはコンピューターグラフィックスは全然できないです。しかも、ものすごい優秀な
ベテランスタッフも、昨日入ったばかりの新人も同じスペックのマシンで同じソフト
じゃないと意味がないというので、これは怖いですよ。

——後は、学術、研究との……。

——そうですね。ちょっと、学術、研究との関わりについて、いろいろとお聞きしたい
んですが。今、大学の研究への協力などとか産学連携など、いろいろとやられていると
お聞きしているんですけど、これは具体的にはどんなことを目指していらっしゃるん
でしょうか？

小川：それは、博物館とか美術館関係の仕事です。僕は直接作業員からは聞いていない
ので、具体的なことはわからないんです。後、教えてくれないんです、スタッフが。結
構、守秘義務的なものもあるので。ゲームの仕事もそうですけど、映画ももちろんそう
なんですけど、社内スタッフにも、さっき言った、チームごとに何をやってるかわから
ないんです。

——なるほど。

小川：僕には特にこないです、内容が。知らないほうがいいんです。知つてると言っ
ちやったりもするから。そういう意味では、よく海外の人もそうだし、見学させてくだ
さいって来るんですけど、モニターに映ってるものは見せちゃいけないものばかりなの
で、見学できないんです。

——そうですね。

小川：お見せすることができなくて。そういう意味では、ほんとに守秘義務案件です。特に、普通のアニメでも今みんなそうなんでしょうけど、コンピューターグラフィックス関係はすごい多いです。今、素材もすごく難しくなっているし。オリジナリティーという問題で、AI とか入ってくると余計複雑になってくると思うんですけど、コンピューターグラフィックスの用いられているいろんな素材、どこのアーカイブからきているのかとか、そういうことがすごく厳しくなってきた。ゲーム案件とかだと特に気を使います。学術的なものも、もちろん、あれなんでしょうけど、どういことをやりますというの、僕はわからないです。

——わかりました。

小川：はい。

○白組のクオリティを支える背景と理念（1）

——後、最後のほう。まだ、大丈夫ですね。やっぱり、今回、『ゴジラ-1.0』がアメリカアカデミー賞ということで、ほんとに一気に注目度が上がったと思うんですけども、山崎貴監督のような人を見いだして育てたというか、ここまでなされたということで。これから、やっぱり、若いスタッフが、この間も、25歳ぐらいの方がスタッフとしてアメリカへ行ったり、表彰式に出たりしてたんですが、どんなふうに若いスタッフを育てていくのかと。例えば、山崎監督みたいなロールモデルをつくって、じゃあ、第2、第3のそういう監督を育てていかれるのか、それともまた別の方向性などあるのかということもちょっと伺いたいなと思っています。

小川：山崎君の場合は、島村が右腕としてずっと映画の現場や伊丹（：伊丹十三）さんの映画なども含めてやって、自分も脚本を書いたり企画を出したりして、自然に監督になっていった部分もちろんあるので、育てるってすごく難しいですよ。ただ、アニメーション作品とか技術的な部分が大きな作業に関しては、みんな育てていくと思うんですよ。作家性とかアーティストっぽいものって、逆に育てたりつくっていったりするものとは少し違う気がしています。もちろん、そういうセンスがある人は伸ばしていきたいとは思いますが、白組で今までやってきたのは、技術的なもので最高のものを作るということをずっとやってきているから、アーティストよりは職人的な技量の人をどんどん増やしていくのが大事だと思っています。作品を作っていく上で、「白組に任せたい」とか「白組じゃないといいのができない」と言われたいとずっと思っているの

で、一つ一つの作品を最高のクオリティーにするようにみんな頑張っているんですね。さっき言ったチームがいくつもあるのは、究極的にはチームごとで競っている部分があるので、そういう効果もあるかなと思っています。いいものが他のチームでできると悔しいので、他のチームも頑張るし、技術的に教え合ったりはもちろんするんですけど、そういうのがなくなってしまうのが一番良くないと思っていますね。今回、『-1.0（:ゴジラ-1.0）』は調布のチームが、山崎がずっと鍛えてきた部分もあって花開いたと言えますけど、その1個前の『シン・ゴジラ（:2016年の日本の怪獣映画）』は三茶のチームが作ったんですよ。庵野（:庵野秀明）さんという外部の監督だったというのもあるんですけど、『シン・ゴジラ』を作って、評価されたときは、調布のチームは悔しかったと思うんですよ。

——なるほど。

小川: VFXは俺たちのほうが専売特許だと思っていたと思うので、『シン・ゴジラ』に携わったスタッフも『-1.0』のときに手伝ったりしているんですけど、そういう交流も大事ですが、切磋琢磨していく部分というのは、社内だからこそ、身近な人がすごいものを作ったら自分もできると思うだろうし、自分ももっといいものを作ってやろうと思うだろうというのはありますね。そういうチーム制が今のところうまくいっているのかなと思いますね。そんな非効率的なことをやっていたいいのかと思うときもあるんですよ。でも、セルルックでも「アイドルマスター」（:「アイドルマスター ミリオンライブ!」）を去年作ったんですけど、セルルックでも最高のものを作りたいと思ってそのチームは頑張ったし、VFXももちろん『ゴジラ-1.0』で頑張ったし。その両極で成果が出たので良かったと思っています。それは他の会社にはないところだと思うんですよ。VFXをやっている会社がセルルックをやっているというのも不思議な気がしますけど、それぞれチーム制だからできることかなと。

——ある種、社内でも多様性が確立されているという感じですかね。

小川: そうですね。それはだから、本当に島村さんがずっとCMのときにやってきた、どんなタイプのアニメでも白組に任せておけばできるという、多彩さや多様性をチームでもやっているんだなという気はしますね。

——50年前の理念がいまだに、というか、今、そういう形で花開いている感じって、すごいですね。

小川: だから本当に奇跡的だなと思います。ラッキーというか。そういう人がいてくれ

ないとできなかったし。今、さっき言ったそれぞれのチームのリーダーになっている人も、みんな CM の経験者だし。CM のあらゆるリクエストに応えてきたのが、ある意味、良いことだったのかもしれないですね。山崎君だって CM やっていたから。CM の一番のテーマって、スケジュールを守らなければいけなくて、さっき言ったクライアントの満足を得なければいけないというのは、今で言うと、少人数できっちりやりきって、お客さんの満足度も高いというのは全部同じですよ。エンターテインメント映像を作るということは、ずっと変わっていないですよ。アート作品を作ったり、芸術的なものを作るというよりは、エンタメを作るという。そこが阿部（：阿部秀司）さんと一致したところだと思うんですけど。ROBOT もそうなんですけど、やっぱり CM を作っていたので、エンタメが好きというのはあるかもしれないですね。みんなに理解してもらいたいというか（笑）。

——なるほど。そっち側なんですね。

小川：それは、わかる人だけわかればいいよというのはあんまり作っていないです。

——そうか、そうか。そこも遺伝子が、最初からちゃんと受け継がれてますね。

小川：かもしれないです。

——聞き入ってしまいました。すみません。

小川：いや、ちょっととりとめなくてすみません。

——いえ、とんでもないです。逆に言うと、私から聞いていると、最後のところも含めて、話としてすごくまとまっているという感じで。

——一貫性ありますよね。

——ええ。

——多様であるというのは。

小川：そうですね。だから「どんな手を使ってもいいからいいもの作れ」とよく言われたんですよ、昔。どんな手を使ってもというのは何かというと、テクニックは無限にあるじゃないですか。そういう意味で言うと、CG ラボとして始まった会社は、CG 使わ

なければいけないから大変だったと思うんですよね、今考えると。だって、本当に CG で大変な仕事 came とき、うちも CG 会社に頼んじゃったもん。

——ああ (笑)。

小川：ここは本当に CG 会社に頼まないは無理でしょうと言って。

——なるほどね。

小川：白組は CG 会社じゃないんですかとよく言われたけど、でもその CG を作るためのデザインとか、ベースになるアニメーションはやりますとか言って、やったり。そういう意味では、コンピューターグラフィックスの会社と言っちゃうと大変なんだなと思った記憶がありますよ。コンピューターで全部作らなければいけないから。

——自らの定義をそこに当てはめちゃうということになっちゃいますからね。

小川：そうなんですよ。

——白組さんは、コンピューターはただの手段というか。

小川：手段というのはもうみんな言ってるし。爆発とか水は、本当にずっと実写を撮ってましたよ。最近の作品まで実写で。今は、CG でできるようになっちゃったので。

——シミュレーションがすごい進化している。

小川：すごいですね。

——特撮のスタッフから聞きました。大規模爆発みたいなやつだと、明らかに CG のほうがいい。

小川：あ、そうですよね。

——小さい爆発はともかく。

小川：昔は、映画に使う爆発を撮るために、富士の裾野へ行って。夜中。

——御殿場とか。

小川：御殿場へ行って、クレーンで俯瞰から特機の人に爆発してもらって、何十発も爆発を撮って、画面いっぱいに広がるやつと画面内に収まるやつと、何種類も撮って、合成素材にしていましたけど。でも、大体、使う爆発が決まっちゃうんですよ。

——（笑）いい感じのやつ。

小川：1と3ねとかって。

——なるほど、なるほど。

小川：どんな作品でも1と3の爆発出てくるから、またこれか（笑）。でも、アナログと組み合わせたときが一番楽しいですね。本当を言うと。

——作ってる感じがするという感じなんですかね。

小川：そうなんです。去年、松本で山崎貴展をやったんですけど、その美術館も結局ミニチュアですもん。みんな人が集まっているの。ミニチュアを展示しているから格好ついてるけど、CGだと何も見せられるものはないですよ。パネルだけになっちゃうじゃないですか。そう考えると、やっぱりミニチュアって力があるよなというか。ミニチュアの周りはやっぱり人だかりだし。僕たちもCMでコマ撮りはやるんですけど、コマ撮りのために調布にセットを組んで、人形を置いてライティングすると、クライアントが来たときはものすごい喜ぶし、目に見えるから。よく言うんですけど、人形を見せるときに、みんな、クライアントやスタッフが集まって、その人形をこういう感じでできましたと見せたときに、ものすごくみんな喜ぶんですよ。写真撮りだしたりするんですけど。コンピューターグラフィックスで同じようなセレモニーで、モデリング、こんなのできましたと言って、モニターにパッと映すと、みんな何も言わないし。

——（笑）確かに、CGの途中経過がわかりにくいというのはありますよね。

小川：「これ、直りますか？」みたいな話になるんですよ。

——ダメ出しが出ちゃうんだ。

小川：「このここら辺って直りますか？」という話になって。要するに、直せるってわかっちゃってるから。コンピューターグラフィックスは。だから、直したい欠点を探すんですけど、人形はもうできちゃってるから、あらを探したら大変だみたいになっち

やうから、みんないいところを見つけるんですけど。

——なるほどね。

小川：その違いは恐ろしいなど。やっぱり物があるって大事だなというか。アナログのほうが楽しいのは楽しいんですよね。そういう意味で。本当に、コンピューターグラフィックスって、途中経過が本当にブラックボックスだから。

——そうなんですよ。お客さんもまたそういうふうに見ちゃってる。

小川：見ちゃってる。

——どうせ何でもできるんでしょみたいな。

小川：ある意味、メイキングが楽しかったのは、特撮の時代ですよ。SFX の時代。VFX になってから、メイキングがつまらないですもん。コンピューターでこうなりまして、モニターしか出てこないから。

○白組のクオリティを支える背景と理念（2）

——ただ、この間の『ゴジラ-1.0』は、結構アナログ。

小川：でも、あれもアナログチックなところが多かったからじゃないですか。

——そうかもしれないですね。

——わざとそういうふうにしてるんですね。

小川：絶対。

——それはそうだと思います。

小川：あれがうけたんだと思いますよ。アカデミー賞も。

——言い方ちょっとあれですけど、貧乏くさいとか言われたんですよね。

小川：そうですよ。絶対、手作業、あのコックピットだって、みんなで動かしてる。

——そうですね。手で動かしてましたもんね。

——ミニチュアなんですよ。あれね。

小川：あれ、海外だと、絶対、モーターで動かして。

——そうですね。コンピューター制御か何かにして。

小川：コンピューター制御の乗り物に乗ってるんだけど、やっぱり手でやったほうが、まあ、貧乏くさいけど早いという。

——あれ、ちょっと空力っぽくなっていいんじゃないですか。空力特性っぽくなって。

小川：そうなんです。さっき言った、モーションコントロールでミニチュアを撮影したときに、宇宙船が止まっててカメラが寄っていくことで宇宙船が近づいたように見えるというのは画期的なことだったんですけど。でも、こう回り込んでも、物がこうなるとライティング変わるのに、ライティング変わらないんですよ。カメラが動いていると。物が。だから、それと連動して手でこうライトを変えていくとか一工夫が必要で。そういうのが楽しいんでしょうね。

——創意工夫がね。そうですね。

小川：完全にコンピューターグラフィックスになる前の、一時期の、モーションコントロールカメラとミニチュアを組み合わせた時期が一番、任天堂の CM を作ってたんですけど、一番楽しかったですよ。合成もそんなにうまくいかないから、なるべく大きいセットを作ろうよとか。巨大セットに人がいるとかいうと、巨大セットを作らせてくれたんですよ。昔。CM とか。どうしても足りないところだけマットペイントで足そうとか。マットペイントも、デジタルでできないから、昔は、ガラスを置いて、ガラスの上に描いたりしてて。そういう名人芸みたいなのがあったんですけど、名人芸が消えちゃったんですよ。やっぱり。デジタルになって、本当に名人がいなくなっちゃったかも。やり直しきくから。

——そうですね。

小川：フィルム上で、やり直しきかないぎりぎりのところで。

——一発勝負みたいな感じだった。

小川：一発勝負するのが、さすが名人という。

——そこが醍醐味である。

——有名な話で、空の雲を描く島倉二千六（しまくら・ふちむ）（：日本の特撮映画の背景専門の絵描き）さんは振り向かないというのが有名で。描き終わったら、そのままクルッと回って、そのままスタジオ出ていっちゃう。一発芸で。

小川：しかも、離れたところから見ていい感じにできてる。

——そうなんです。こうやってずっと描いてるだけなんですけど。下がって見直したりしないんです。

小川：そういう名人芸はなくなっちゃいましたね。でも、デジタルになって、みんな幸せになったんだろうけど。

——ああ、労働的にはそうじゃないですかね。

小川：うーん。そうですね。

——満足度的にはどうなんだろう。

小川：わかんないですね。僕、一番だから、ずっと思ってたのは、2Dのアニメーション、セルルックをやるときに、みんな手描きのアニメに寄せるんですよ。手描きのアニメみたいにしたい。でも、デジタルで、コンピューターで作ってたものってこれのかなというふうに。

——そうなんですよね。モデルをわざわざ崩したり。

小川：立体感を出したくて一生懸命やってたのに、平面にしなきゃいけないとか。だから、コンピューターグラフィックスならではの映像というか作品を、やっぱりもう一回、作らなきゃいけないなどは思ってますね。今、日本は本当にセルルックというか、セルアニメ全盛じゃないですか。ある意味。

——うん。

小川：日本人だけセルアニメ好きなんだとずっと思ってたんだけど、海外でも、今、ヒットしてますからね。

——そうですね。

——そうなんですよね。

小川：だから、結局は、2D アニメが一番良かったということになっちゃうじゃないですか。

——そうなんです。中国で作ってる 2D もそんなに全世界的にうけてるというわけではなさそう。日本で作ると何かいいみたいな感じで。理由はわからないですけど。

小川：3DCG を生かした作品を作りたいって、ずっと思ってたんですけど。今、来る仕事が結構セルルックばかりですね。でも、セルルックの場合って、本当にいいものを作ろうとすると、3D で出た影って、全部消さなきゃいけないんですよ。

——パカるから？直さないよ。

小川：いや、いい形で影出ないんですよ。

——1回、消して、また。

小川：手で描くんですよ。

——（笑）何やってるかよくわかんない。

小川：何やってるのか。線も、輪郭線も、手で消すんですよ。ちょっと。つながってるとおかしいから。何やってるんだろうなという。

——（笑）

小川：でも、そのためにお金かかるんですよ。よくわかんないですね。大変だと思うな。これからの人。

——今のお話も大変面白かったです。

小川：いやいや、いやいや。すみません。

——いや、どうもありがとうございます。