

木村俊幸 [VFXアーティスト]

Toshiyuki Kimura

DreamLabo 5000 は
ピクセルレベルで調整したディテールや
暗部の階調を完全に再現している。

USER Interview

DreamLabo 5000



実際には撮影することができない宇宙空間のような場所、未来の世界、空想の世界を映像の中に描き出すにはどのようにすればいいのでしょうか。その手法のひとつにマットペイントがあります。マットペイントとは、実写の映像と背景を合成して、あたかもその空間にいるかのような映像に仕上げるSFX(特殊効果)の方法をいい、そこに描き出される風景は映像の世界観を決める重要な要素となっています。

木村俊幸さんは1990年代はじめて現在にいたるまで、数々の映像作品でマットペイントやコンセプトデザイン、VFX(視覚効果/映像に後から加える効果)を手がけているアーティストです。その範囲は映画、TVドラマ、音楽PVなど多岐に渡ります。

映像のなかに現実にはない空想の世界を描き出す、木村さんの仕事。その精緻な作品の多くは、映像の中に留められ、これまで出力物として目に触れることは多くありませんでしたが、今回、DreamLabo 5000 を使い、ひとつの作品集にまとめあげました。そのクオリティを木村さんはどう評価したのでしょうか？

— 評価をいただく前にお伺いしたいのですが、「マットペイント」とは、どのようなお仕事なのでしょうか？

マットペイントは映像に合成する背景のことで、実在しない風景にいかにも“現実らしさ”を与えるかが肝要で、色という視点に置き換えるなら「黒から白までのグラデーションの中で、描き出

す世界の空気感をどう表現するか」と言えると思います。

では、本物ではないものに、いかにリアルを感じさせるのか。そのために僕が大事にしているのが「暗部」なんです。暗部をとにかく書き込みます。映像にするとほとんどつぶれて見えなくなってしまうような部分なのですが、その暗部には膨大な情報量があり、ライティングによって光があたったときにはじめて見えてくる。そんなイメージで描いています。

もちろん、マットペイント上では、本当に撮影したらそうならないようなものや、現実のライティングでは見えないようなものもあります。いわば光の演出によって虚構を作り上げているわけですが、それが合成され、映像になったものを見てい



[LOOPHOLE / VFXアーティスト]

木村俊幸
Toshiyuki Kimura

その点、DreamLaboの色はもう「すばらしい」としか言えませんね。

— 普段作業をされているディスプレイでの見えかたと、DreamLaboの出力の違いはどのように感じましたか？

ディスプレイで見ている色とまったく同じでした。ディスプレイで見た通りのものが出力できるというのは、簡単そうで実は簡単ではないんですよ。

たとえば、僕の作品に青い闇の世界に、わずかに緑が入った霧がかかっているものがあるのですが、この「わずかな緑」というニュアンスがなかなか再現できないんです。緑が入ることで、闇の世界にファンタジー要素が加わり、深い闇から何か出てきそうな、恐ろしくも美しい世界になる。そういう色はいつもこだわって出そうとしているのですが、DreamLaboではその再現性はドンピシャです。枯れた木の暗部にかかった霧に隠れた、見えるか見えないかわからないような暗部や、ライティング上の演出で描き込んだ反射の光もしっかり出ています。ふつうはここまで正確には出せないですよ。普段から自然になじませるための調整をピクセルレベルで加えていますが、それがここまでしっかり見えていると、逆に怖いほど。これを見てしまうと、暗部にも手を抜いてはいけないと思います。

映像も4K時代になり、目に対する情報量がどんどん増えてきています。視聴者は描画の細かさや色鮮やかさにエンターテインメントを感じているでしょう。DreamLaboによる出力もまた、そうした情報量の増加によって生まれるエンターテインメントのひとつと言えるのかもしれません。そうした変化に僕らもしっかりとついていかないといけない。作り手としてはとても大変なことなんですけどね(笑)。

でも、DreamLaboのような少数でも高いクオリティでしっかりとした本が作れる印刷機があることによって、本来なら画集なんて出さない、僕のようなマットペインターの作品集が、こうして出せるようになるのはすばらしいことですよ。自分へのご褒美のように、1冊の本を作る。そんな使いかたもいいかもしれません。

木村俊幸
Toshiyuki Kimura

1969年、岩手県生まれ。VFX studio LOOPHOLE 主宰。1997年より映画の背景画であるマットペイントを中心に、TV・CM・MVなどさまざまな映像の特殊効果に参加。近年では、映画のコンセプトデザイン、VFXスーパーヴァイズやディレクション、書籍の監修も行なう。

るうちに、見る側のなかでその世界はリアルと感じられるようになっていきました。リアルな映像によって構成されたドキュメンタリーとは違い、ファンタジーは完全に創作から入りますが、リアルに感じられる着地点があれば、その世界観は人に伝わるだろう。そう思っています。

— DreamLaboの出力の色についてどのように感じましたか？

僕が描く絵は鮮やかな色を使うというより、全体的に暗い絵が多いのですが、そこで重要なのが黒から白までの階調表現なんです。

DreamLaboの黒は絶対的なゼロという印象で、黒の地の上に作品をおくと、まるで映画のコマを見ているような感覚になりました。

プリンターでは暗部が省略されてしまったり、印刷では逆に浅い黒になってしまって、仕方がないか

と思うこともありましたが、DreamLaboは黒に深みがあるぶん、映像では全体的に影としてしか見えない暗部のディテールまでしっかりと再現できています。これは意外と他の出力方法ではできないことではないでしょうか。

僕は映像の仕事だけでなく、書籍のための絵を描くこともあります。ただ、どうしても再現性に限界がありますから、印刷ではそれほど色にこだわってはいけません。ただ、色校正の際に真っ先に見るのはやはり黒。黒が浮いているとそこは必ず指摘をします。

黒澤明監督の映画の「黒」は必ずよく締まっていて、それが映像の強度、力強さに繋がっていると僕は考えていて、黒の黒みが欠如しているとどうしても拒否反応を起こしてしまうんですよ。だから、色校正の黒が薄いと、「もっと黒、乗らないんですか」と言ってしまう。