

映画『沈黙の艦隊 北極海大海戦』 VFXCGチームインタビュー

9月26日(金)に劇場公開となった映画『沈黙の艦隊 北極海大海戦』にプロダクション協力いたしました。

映画『沈黙の艦隊』(2023)、Amazon Originalドラマ『沈黙の艦隊 シーズン1 ～東京湾大海戦～』(2024)に続いてのグループ横断協力となり、当社の他、OND^o、ティーエフシープラス、東北新社(音響字幕制作事業部)がタッグを組み、総勢53名で参加しています。

映画公開を記念し、スタッフ各チームのインタビューをお届けします。

今回は、VFXCGチームのインタビューです。Vol.3までの3部構成でお届けします。

CGスーパーバイザー: [稲村忠憲](#)

デジタルアーティスト: [稲田雄太](#)

リードエフェクトアーティスト: 若杉 亮

コンポジットアーティスト: 諸星厚希、真栄田義史

Vol.2 リアリティとエンターテインメント性の両立へ！VFXCGチームが明かす 艦隊アクションの裏側と技術的ブレイクスルー

「沈黙の艦隊」の魅力の一つである大迫力の戦闘シーン。特に今作は北極海という特殊なロケーションで、リアリティとエンターテインメント性の両立という難題が突きつけられました。スタッフはどのようにこの課題を乗り越え、観客の度肝を抜く映像を実現したのでしょうか。

「カッコよさ」を追求した船のルック

実物の船はCG映えしないというジレンマに対し、コンポジットチームは「カッコよく」見せるための表現を模索しました。

稲村: 海上——洋上シーンの表現は、正直、CGの素材だけではかなり厳しい部分がありました。たとえば船の質感が少し“つるっと”して見えたり、実際の艦体がほぼ灰色一色だったり、どうしてもそのままとCG的に映えにくいんです。そういった部分を、コンポジットで本当に見事に仕上げてください、「うわ、めちゃくちゃいい画になってる！」というカットがたくさんありました。本当に助かりました。

諸星: 現実の船って、本当にツルツルなので、本物っぽくしようとすればするほど嘘臭くなるんですよね。そこをどう...何をすればかっこよくなるのかというのが...、ずっと思案しており、今回も悩みどころでしたが、頑張りましたね。



諸星厚希(コンポジットアーティスト)

リファレンスとインスピレーション

リファレンス(参考資料)探しでは、ミリタリーの資料だけでなく、ジャンルを問わず、国内外の過去の作品からもインスピレーションを得たといいます。

稲田:ちょうど今作の作業が始まるちょっと前に『ミッション:インポッシブル ファイナル・レコニング』が公開されていて、そこで氷下の印象においてはハリウッドなりの答えが出ていたんですよね。そういった解答を参考にしつつ、今作ではどんな画で応えていけばいいかを考えていました。

稲村:真栄田さんがおっしゃっていた“極夜”の表現とか、あとは私がさっき話した“オーロラ”についても、参考になる写真を本当にたくさん調べました。やっぱり、見たことのないものを作るのが一番難しいですね。

稲田:話がオーロラに戻っちゃいますが、吉野監督からのオーダーで「新海誠監督」というワードが頻出しました。オーロラ自体にもメタファーというか、意味性や印象的な感じにしたいというオーダーを頂いたのは記憶に残っています。このオーロラの形状はこういう状況を暗喩していますといったプレゼン文章を添えて、複数のパターンで提出しました。

若杉:僕はひたすらもう、YouTubeで北極圏のその環境とか、そういうような動画をずっと見てました。雪一つとっても、我々が多分、日本で経験している雪と、北極圏で降ってる雪って、多分質が違うんですよね。北極の暮らしみたいな動画をひたすらずっと見ていました。あとは、気象庁のサイトに行って、積雪は何センチあるかな？と調べて。

現実と迫力の間でついたCGの「嘘」

稲村:リファレンスをもとにするとはいえ、やっぱり“リアルを知ったうえで、あえてフィクションとしてどう見せるか”——その落としどころを見つけるのが一番難しいんですよね。例えば、潜水艦が氷を突き破って浮上するシーン。実際の潜水艦って、あんな勢いよく出てくるわけじゃないんです。現実ではもっと地味に「ドーン」とまっすぐ上がってくるだけ。でも、それをそのまま映像にすると、どうしても迫力に欠けてしまう。だからこそ、「リアルはこうだけど、そのまま再現しても正解じゃない」という感覚が重要なんです。実際の映像を参考にしながらも、監督の絵コンテや演出的な要素を足して、リアルとフィクションの間にちょうどいい“差”を作る。その匙加減を探ることが、一番苦労したところでしたね。

稲田:あ、自分はまさにその探りをやった本人です。最初はわりと実際のリファレンスを忠実に考え始めるので、たとえば潜水艦が浮上するシーンも同様の考え方で挑んでじんわり浮上するような想定で制作しました。しかし、そのアニメーションで提案したとき、もっとこうアニメの「宇宙戦艦ヤマト」みたいな迫力が欲しいというようなフィードバックを頂きました。それはアニメらしい勢いの

よさと外連味のある「ドゴーーン！！」という迫力が欲しい、という意図だったのですが、「さて、実写という設定にどうやって落とし込もうかな…」とすごく考えました。

あとは、今回はエフェクトアーティストの方とかなり密なやり取りをした記憶があります。「こういう仕組みでオーロラを作ってもいいですか？」など、他のセクションで実際に手を動かす方のご意見を聞きながらシーンを構築していきました。「このシーンの作り方をこういうふうに考えているんですけど、それってやってもいいですか？」っていうような会話は、シーズン1よりも多く行ったと思います。

若杉: 氷の厚さとかもどうしようかとかそういう話もしたよね。潜水艦が破れる氷の厚さっていうのがあるんですけど、実際はそれって結構薄いんですよね。

稲村: どうしてもその潜水艦ってやっぱり大きいので、スケール感を考えると、実際の薄さだと、なんかやたら薄い。被膜みたいなところを破ってきたってなるとかっこよくないじゃないですか。という問題が実際にあって、まあゆえに、その氷の厚さとかも多少嘘をついて、どのくらいの大きさだったらかっこいいかとか、そこらへんを調節する必要があったよね。



向かって左より、稲田雄太(デジタルアーティスト)、若杉 亮(リードエフェクトアーティスト)、稲村忠憲(CGスーパーバイザー)

スピード感を追求した魚雷アクション

今作のバトルシーンは、魚雷の動きにも大きな変化が見られました。

稲田: 前作よりも画から感じるスピード感には拘りました。特に水中シーンは、状況説明を超えたハラハラ感をより意識しています。広い海の中で移動している魚雷を客観的に捉えると、案外速度の印象が遅いという課題がありましたが、なんとかカメラとの相乗効果で迫力やスピードを感じるように工夫しました。

真栄田: なんかこう浮遊物を入れることによって通過している感が。ビュンツミたいな。

稲村: マリンスノーのような微細な粒子を入れることで、初めて“画面全体が動いて見える”というところがあったんです。対象物が少ない環境だからこそ、そうした要素で空間に奥行きを出す工夫が必要でした。それから、前作との大きな違いとして印象的だったのは、魚雷の本数ですね。前作では、たしか2~3本ほどを同時に射つ程度だったと思うんですが、今回はなんと8本同時発

射、というシーンもありました。その分だけ見せ方の迫力やエフェクトの処理量も増えていて、スケール感がまったく違いましたね。

若杉:あと、前作よりも蛇行してたなと思いました。あんまり直線で飛んでいない気がしましたね。こう、うねうね曲がっていたりとか。

稲村:確かに、今回は前作よりも“魚雷を動かすカット”がかなり多かったですね。特に、魚雷がうねうねと動くようなショットも多くて、それに合わせてエフェクトの作り方も少し変えてみたり、いろいろ試行錯誤していました。

若杉:あとまあ、今回は魚雷の周りに氷が常にあるんですね。魚雷の行く末っていうのは工数にだいぶ関わってくる。氷に当たったらやっぱりそこは破壊しなきゃいけないし、破片とかを飛ばさなきゃいけないしとやることは増えていくので。そういう意味では、前作とのバトルの違いというのはあったなと思いました。



真栄田義史(コンポジットアーティスト)

このあと、Vol.3に続きます！どうぞお楽しみに！

【映画『沈黙の艦隊 北極海大海戦』】

[公式HP](#) / [公式X](#) / [ファイナルトレーラー](#)

映画公式パンフレットには、吉野耕平監督、CGFXディレクターの米岡 馨氏とともに、VFXスーパーバイザーを務めた、西田 裕VFXスーパーバイザーのスペシャル座談会も掲載されています。ぜひそちらもご覧ください！

<スタッフリスト>

■撮影

[OND](#)

撮影監督:小宮山 充

[ティーエフシープラス](#)

撮影技術プロデューサー:稲村 浩

撮影技術スーパーバイザー:細田 淳一

Bカメラ:南部 恵佑

DIT:花澤 和彦

撮影応援:加藤 大樹

データマネジメント・スーパーバイザー:佐藤 英樹

■VFXCG

[オムニバス・ジャパン](#)

VFXスーパーバイザー: 西田 裕

CGスーパーバイザー: 稲村忠憲

VFXプロデューサー: 俣田日吉

デジタルアーティスト: 田中孝典、稲田雄太、佐藤圭祐、宗片純二、館澤文香、羽田真悟、神實魁人、木原 愛、藤田彩夢

リードモデリングアーティスト: 田中健大、中西妃龍

リードエフェクトアーティスト: 若杉 亮

エフェクトアーティスト: 藤田翔也、青木拓也、弓削賢祐

オンセットテクニカル: 佐々木祐香

マットペイントアーティスト: 高橋美穂子

リードコンポジットアーティスト: 遠山祐一郎

コンポジットアーティスト: 相川悠也、大岩有稀、諸星厚希、真栄田義史、相沢諒人、石田航大、中島中也、中川茂之、花崎涼平

システムサポート: 横山裕音、山田崇太

VFXプロダクションマネージャー: 田畑芙美子

■ポストプロダクション

[オムニバス・ジャパン](#)

ポストテクニカルスーパーバイザー: 戸倉 良

ポストプロダクションコーディネーター: 稲村剛義

カラリスト: 會田 学

オンラインエディター: 岡本義典

アシスタントオンラインエディター: 船越啓太郎、中村勝史

スタジオコーディネーター: 麻生由美

データマネージャー: 小泉祐三

DCPマスタリング 今村和宏

DCPコーディネーター 久松 圭

■音響字幕

[東北新社](#)

字幕制作進行: 片岡紀子、大野杏奈

日本語翻訳: 武田直美

(インタビュー / 編集: オムニバス・ジャパン 吉武華奈子)