

和歌山大学学生自主創造支援部門（クリエ） クリエプロジェクト
＜2023年度ミッション成果報告書＞

プロジェクト名：新クリエ映像制作プロジェクト！-Filmage-

ミッション名：ソーラーカードキュメンタリー制作

ミッションメンバー：教育学部3年太子寛人 その他9名

キーワード：密着ドキュメンタリー、ソーラーカー、クリエ同士の協力、映画制作、同時双方向編集

1. 背景と目的

この課題を取り組もうと思った最初のきっかけは、ソーラーカープロジェクトがオーストラリアでの大会に参加することを聞いたことでした。ソーラーカープロジェクトはクリエの中でも最も有名なプロジェクトの一つで、大学内外に影響力を持っています。ただ、私個人としては大学内で学生により広がっていくべきだと感じていました。なぜなら、学生の中でもソーラーカープロジェクトを全く知らない学生がまだまだ多いからでした。これはクリエ全体にも言えることでした。そのため、このミッションは、単にソーラーカープロジェクトの認知度を上げるためだけでなく、それを通してクリエ全体の認知度を上げるためでもありました。また、プロジェクト同士の協力体制は、当時存在せず、個々のプロジェクトがそれぞれ活動していました。協力体制を築くことができれば、プロジェクトそれぞれの発展につながっていくと考えました。今回のミッションはそのモデルケースにしたいと考えていました。これらはある種、「対外的」な目的でした。対内的な目的は別がありました。

私たち新クリエ映像制作プロジェクトは、まだ三年目と若い団体にかかわらず、急激な成長を遂げてきました。それは人数や実績に現れていました。去年は、短編映画で全国的なコンクールで入賞し、テレビで放映されました。今年も、テレビ和歌山やデュプロ精工などの大学外の団体とコラボしました。そしてメンバー数は30人を超えました。こうした進歩の中で、映像撮影技術や編集技術など映像制作の基礎は固まったと思えました。それをより進歩させるために新しいことにチャレンジする機会が必要でした。そこで映画制作のような今までにない大規模なミッションにしたいと思っていました。そんなときにソーラーカーのお話を耳にしました。まとめると、このプロジェクトがより大きくなっていくため、総合的な映像制作技術を向上させることがこのミッションの対内的な目的でした。また、その一部に同時双方向編集技術の確立がありました。同時双方向編集は映像編集技術を向上させるための活動の一環で、複数人が同時に一つの動画を離れた場所から編集する技術と定義しました。これまでは、一人の編集担当者が単一の場所で編集を進めていました。複数人で編集する場合は、その場所を入れかわり編集を行っていました。しかし、これでは編集作業の効率が悪く、制作期間が延びてしまう原因となっていました。そこでより効率の高い同時双方向編集の技術を確立させ、映像制作技術の向上につなげようと考えました。また、当時はその技術自体は編集ソフトによっては実装されていましたが、その技術を用いた実証データがほとんどありませんでした。なぜなら基本的に一般に流通している編集ソフトのユーザーは、個人の動画制作者が多く、複数人で編集すること自体がなかったからでした。グループで活動する動画制作者も存在していますが、一つのパソコンで交代で編集するケースや、編集担当を決めて一任するケースも多いため、このような技術は広まりませんでした。しかし、そういったケースは人数の多い本ミッションでは参考にならず、未開拓な同時双方向編集を取り入れることになりました。

これらの目的の到達点もそれぞれ別のものでした。対外的な目的に対する到達点と目標は、完成した作品をソーラーカープロジェクトに提供し、広報活動に利用していただくことでした。対象は、大学外の企業などを組織と和歌山大学の学生でした。その効果を確認するために、視聴して下さった方々への簡単なアンケートとソーラーカープロジェクトに協力していただける企業数の推移とソーラーカープロジェクトのメンバー数の推移を調査し、考察を進める予定でした。

また、対内的な目標に対する到達点と目標は、コンクールに出展し、短編映画を製作した時よりも価値の高い賞を獲得すること、そして同時双方向編集を実現させることでした。これは、作品を完成させることを前提とし、それ自体も目標の一部となっていました。それは、作品自体が今までで最も難易度が高く、制作のレベルが高いからでした。そのため、完成させること自体が、映像撮影技術や編集技術など映像制作技術が向上させることができたと考えられ、対内的な目的を達成につながると思われました。

2. 活動内容

活動内容は大きく分けて、「映像制作」と「同時双方向編集」に分かれました。映像制作に関しては、まず、5月にミッションメンバーそれぞれの作りたいドキュメンタリーのイメージを一致させるためにミーティングを数回行いました。その中で実際のドキュメンタリー作品を鑑賞し、ドキュメンタリーとはどういったものなのかと作りたい作品のイメージを広げていきました。同時にどういった画角が用いられているかなど、実際の撮影のイメージも膨らませていきました。6月にはその実践もかねて、ソーラーカーの制作風景を撮影するロケを行いました。撮影は順調に進んでいましたが、日程調整に苦労する部分が多くありました。そんな中、オーストラリアでの大会ロケを断念せざるを得なくなりました。その要因として、人数と予算の問題がありました。初期の案では、ミッションメンバー全員でロケを行い、その予算は個人負担とプロジェクト内の予算から賄う予定でした。しかし、資金を出せるメンバーが少なく、ロケに行けるメンバーが私含め3人程度となってしまいました。そうすると一人当たりの負担額が跳ね上がり、結局断念せざるを得ない状況となってしまいました。それでも、ソーラーカープロジェクトで撮影した映像素材を提供していただけることになり、ミッション自体は継続できる流れとなりました。映像素材を提供していたのは11月でした。その後1月までは同時双方向編集に注力した影響で編集には着手できませんでした。さらに、残念ながら計画当初とは異なった素材だったため、作品の方向性やイメージを変更することになりました。その影響で編集が難航してしまい、当初の予定の期日には間に合わず、現在も編集を続けています。

同時双方向編集に関しては、6月に新型パソコンを実装する部分から始まりました。その後、計画当初から予定していた project server 方式での同時双方向編集の実現に取り組みました。project server 方式とはクリエ内のパソコンをサーバー機、いわば親機とし、他のパソコンが子機となって親機の編集画面にアクセスするという方式です。この方法は、Davinci Resolve という編集ソフトでのみ有効な方法で、調査の中では数個の実証例が発見できました。実証例と同じように取り組みましたが、エラーで失敗を繰り返しました。エラーの解決方法も調査しましたが、発見できずにいました。そうした状態で迎えた11月、Black Magic Cloud が発表されました。これは project server 方

式とは異なり、クラウド上の編集データを利用して、各パソコンがクラウドに接続し、そこで編集ができるというものでした。12月に実装できるように取り組み、成功しました。問題なく稼働しており、project server方式よりも簡単で、エラーはほとんど出ませんでした。エラーが出た場合も再起動等で簡単に解消できるものでした。



3. 活動の成果や学んだこと

活動の成果は、大きく分けて二つありました。一つは同時双方向編集の実現でした。Black Magic Cloudを用いれば、場所や時間にとらわれることなく、複数人での編集が可能になりました。これは、真の意味でチームで映像制作をすることにつながりました。そしてこの技術は今後、このプロジェクトの規模が大きくなっていくにつれて、ますます影響力を持つと考えています。映画制作など大規模な映像制作ではこの技術は欠かせないものになるでしょう。そういった意味ではこの成果はこのプロジェクトの未来につながる大きな成果であると考えます。

もう一つは、失敗による経験でした。映像制作に関して言えば、未だ完成していない点で失敗といえます。しかしこの失敗の中で多くのことを学びました。例えばチーム運営のノウハウや新人育成です。こういったことは、失敗から学ぶ部分が多いと考えます。そのため今まで個人の能力に依存してきた3年目のこの若いプロジェクトにとっては、これからを考えるうえで大きな収穫でした。

4. 今後の展開

今回の映像制作に関しては完成を目指し、取り組んでいきます。「完成」させること自体が私たちにとって経験となり、成長に繋がっていきます。そして目的の一つであるプロジェクト同士の協力の実証例にしたいと考えています。また、同時双方向編集も今後運用を続けていく予定です。この技術的進歩は次の世代につなげていきます。今後の課題としては、映像制作未経験の新生をどう取り込んでいくのか、技術を継承していくのかという部分があげられます。今回、映像制作に関して大きな障害となったのは計画に変更を余儀なくされたのもそうですが、ミッションメンバーに新生が多く、ミッションの規模とメンバーの技量にミスマッチが起きていたことでした。実際、撮影したインタビューの映像素材を確認

すると反省点が多く、映像素材にならないものもありました。映像撮影技術や編集技術など映像制作の基礎は固まったと思っていましたが、それが次の世代に十分に継承できていませんでした。団体として新人育成のプロセスを見直す必要が露呈したといえます。今回の失敗を繰り返さないためにも、今回の経験を活かし、新人育成と団体運営のやり方を変革していきます。

5. まとめ

今回のミッションでは、ソーラーカードキュメンタリー制作と同時双方向編集の実現に取り組みました。同時双方向編集は成功したものの、映像制作は期間内には完成しませんでした。ただ、今までにない大きな規模でのミッションにチャレンジし、失敗の中からこれからのこのプロジェクトにつながる経験を得ることができました。この経験を活かし、今後もこのプロジェクト並びにクリエの発展に寄与していきます。

最後に、今回のミッションにチャレンジすることを承認し、援助していただいたクリエ関係者の皆様に厚く感謝申し上げます。