滋慶学園
COMグループ

就職新聞 2024年

自動ライブ撮影配信プロジェクト
最先端のカメラシステムを使った実習参加

SonyMusic

株式会社 ソニー・ミュージック エンタテインメント
EdgeTechプロジェクト 本部 LSチーム

ソニーミュージックグループのヘッドクオーターとして、多角的なビジネスを展開。総合エンタテインメントカンパニーとして、新規事業の企画・創出を行う。そして『ソニーグループ各社と連携しながら、エンタテインメントとテクノロジーを融合させる。新規事業の企画・創出と育成を行い、グループに貢献していく』ことを目的に、EdgeTechプロジェクト本部が発足。

Entertainment×Technology 必要とされるクリエイティブ力とは

With/Afterコロナ以降、主流になりつつあるオンラインエンタテインメント。2023年4月、ソニーグループ各社が連携して開発を進めてきた、高クオリティの音楽ライブ撮影を低コストで実現する、【自動ライブ撮影配信システム】がローンチした。2023年10月、3日間で350組以上の新人アーティストが出演。大阪ミナミのライブハウスを舞台に繰り広げられる、日本最大級のライブショーケース『Eggs presents FM802 MINAMI WHEEL 2023』。今回、このイベントの魅力をより多くの方に伝えるため、滋慶学園COMグループの協力の下【自動ライブ撮影配信システム】を使用し、ライブ配信を実施することになりました。本番を前に、在校生に実際のシステムを使用してライブ映像を本番同様収録するというレクチャー会が開催され、【自動ライブ撮影配信システム】のプロジェクトリーダーの福田さん、ライブ映像制作の立場でプロジェクトに携わる寺田さんとお話する機会が設けられました。

学生：この度は、貴重な機会をいただきありがとうございます。最先端の技術を学ばせていただこうと、すごくワクワクしています。

福田：こちらこそ！　このイベントは、チケットを購入すれば自由にライブハウスに出入りできるサーキット型のイベントです。多くの新しいアーティストとの出会いがある素晴らしいイベントなのですが、やはり物理的に全部を回るのはなかなか難しいのが現実です。そこで、ライブ配信でも新しいアーティストの出会いを提供しようと今回は3日間・2会場で配信を実施します。そこで、皆さんにぜひこの収録にご協力いただきたいのです。本日は実際にシステムの使い方を学んでいただき、当日に向けて準備をしていきたいと思っています。皆さんの力を借りずして、配信の成功はないと思っているので、よろしくお願いします。

寺田：早速ですが、僕から質問があります。システムとしては最先端ですが、実は撮れる映像は、決して特別なものではない普通の映像です。では、普通の映像ってどんなものだと思いますか？

学生：普通の映像……。

寺田：なかなか難しい質問ですよね。では、あなたにしか撮れない映像って？　きっと、自分にしか撮れない映像は、確実に普通の映像以上のものなんです。今回の経験が、そんなことを考えるきっかけにもなってくれればいいなと思っております。

高品質なライブ撮影配信を低コストで実現音楽ライブビジネスに革命を

福田：このシステムを開発したEdgeTechプロジェクト本部は、ソニーミュージックの中で、様々なテクノロジーをもっとエンタテインメントに活用していきたいと考えているセクションです。今では、配信ライブも一般的になってきましたが、僕たちは、テクノロジーの力でクオリティを下げずに音楽ライブ収録のコストを下げて、もっと沢山の素晴らしいライブを伝えるお手伝いをしたいと考えました。この【自動ライブ撮影配信システム】では、今までのおおよそ1／10のコストで音楽ライブを収録することを目標にしています。

学生：やはり、コロナ禍の状況が、このシステムをつくるきっかけになったのでしょうか。

福田：プロジェクト自体は以前より始まっていたのですが、開発が始まってすぐコロナ禍で行動が制限され、よりライブ配信のニーズが高まりました。行動制限により開発が難航した部分はありましたが、逆にソニーミュージックグループが運営しているZeppのようなライブハウスの予約に空きが出て、開発が進んだ部分もあります。

（株）雷銀映像 代表　寺田泰様

（株）ソニー・ミュージックエンタテインメント EdgeTechプロジェクト本部 LSチームチーフプロデューサー
福田正俊様

カメラが『未来』を制御しスイッチャーでリアルな『今』を

福田：【自動ライブ撮影配信システム】は、『いいものを低コストでつくりたい』といった開発目的からスタートしました。そこで、そもそもコストダウンするのにはどうすればいいのか。では、カメラマンをなくそうという大胆な発案になったわけです。今日もこのスタジオにはカメラが5機入っているので、通常であれば、最低5人のカメラマンが必要です。でもこのシステムでは撮影をAIが自動で行います。そして、その映像をコントロールパネルでスイッチングしていく。ライブ配信が、たった2人で実施可能なのです。ここまで聞いて皆さんどう思いましたか？　ちょっと不安そうな顔をしている方もいますね（笑）。どんなところに不安を感じますか？

学生：操作やタイミングが、難しそうです。

学生：カメラの動きってどのくらいスムーズなのでしょうか？　やはり、どうしても機械的な動きになってしまうのではないかと思います。

学生：AIが、自分の想像どおりの映像をちゃんと撮ってくれるのかが心配です。

福田：そうですね、「AIが人間のカメラマンみたいにできるわけないよ」と否定の声のほうが多かったのは事実です。でもこのシステムを何のためにつくったかというと、決してAIが人間を超えるような、人間対AIをやりたかったわけではないのです。例えば、カメラマンの分布図をピラミッドにあてはめます。1番上に、1握りのとてつもなく技術が上手いカメラマンがいて、その下の層は豊富な経験で技術をカバーできるカメラマン。そして一番下の厚い層は、基礎知識は持っていて基本的な撮影ならできる人たちです。

学生：このシステムは、そのピラミッドとは別に成立していくのでしょうか？

福田：いいえ、このシステムは、このピラミッドの層の一番下の厚い層のなかに存在するのが理想です。しかし、けっしてダサい映像はつくるつもりありません。映像の格好良さなどは、人間の創り出すものには勝てないかもしれない。だけれど、このシステムの力を最大限つかえば、想像以上のものをつくることができると信じています。そうなると、そこに必要になってくる「安定したスイッチング」「上手なカメラワーク」。このふたつが、タッチパネルを指一本で指示するだけでできるのは、すごく魅力ですよね。それと、無人カメラはどんな無茶な指示をしても文句を言わない（笑）。これは、すごくやりやすいと思います。

学生：確かにカメラマンに対して、もっとこうして欲しいという希望があっても、あまり自分の希望を言いすぎて雰囲気が悪くなるのは嫌だなと思ってしまう時はあります。

福田：そのストレスは、なくなるかもしれませんね。

学生：カメラは、自動でどのくらいのことができるのでしょうか？

寺田：まずそれぞれのカメラに、どのターゲット（人）を追うか指定できます。そして、顔・腰上・全身・手元など、アングルをプリセットしておくと、指定した人をずっと追いかけてくれるなかでアングルを手元で切り変えるのも可能です。それから、ズームはもちろん、動きをとめるのも、手ブレの設定もできますよ。

学生：AIカメラの手ブレって、どんな感じなのでしょうか？

寺田：実は、実際に人が撮影する際の手ブレをプログラミングしています。かなり自然な手ブレを再現します。

学生：その、カメラを制御するポジションの名前はあるのですか？

寺田：パイロットと、呼んでいます。

学生：初めて聞きました！　新しい職種ですよね。

寺田：そうですね。これから浸透していくんじゃないかな。

学生：今後、この【自動ライブ撮影配信システム】に慣れていくにあたり、どんなところを磨いていけばよいのでしょうか。

寺田：例えば、上手なカメラマンは、自分の映像が今は使われていないとわかるので、次にどのような画にするか、瞬時に物凄い判断力で変えていける。その判断力はなにを基準にしているのか。それは、自分でどのように編集されるのか想像ができているからなんです。自分のなかでスイッチングの間やタイミングがわかるようになると、編集ができるようになります。編集ができると、仕事としてのニーズが高くなるので、是非皆さんには意識していただくとよいと思います。

学生：スイッチングが安定するようになるまで、たくさん経験を積みたいと思います。

寺田：意外と感覚でやってみても、画ってつながるものなんです。リズムを聴きながらタイミングを崩すのも、恰好よかったりするしね。大切なのは、『グルーヴ』。音楽の持っているリズムに乗るのが一番重要なんです。その『グルーヴ』は、配信を観ている人にも伝わるので。

学生：ライブ配信を観ていて、気持ちがあがるって、そういうことからなのですね。今日は貴重なお話をありがとうございました。本番も、どうぞよろしくお願いします。

AIと人が共創するライブ配信を実践で学ぶ