

## 映画『When Do We Eat?』

Enabling the **next big thing**

— HD で制作されたインディペンデントフィルム —

全面的に Adobe® HD ワークフローを採用した  
インディペンデントフィルム『When Do We Eat?』

つい最近まで、インディペンデントフィルムの制作にかけられる編集やビジュアルエフェクトのシステムの選択肢は限られていました。数千万円のシステムを購入するか、ポストプロダクションの高額な編集室を押さえる、あるいは、クオリティには目をつぶってデスクトップのシステムで済ませる、そんな方法しか選択できなかったのです。

「アドビソフトウェアは機能的に優れているだけでなく、とても安定しています。さらに、Video Collectionに含まれている Premiere Pro、After Effects、Photoshop CS のインテグレーションが素晴らしいですね。カラーコレクションやコンポジットを心ゆくまで試行錯誤できます。」

レスリー・アレン  
クリエイティブディレクター、  
Cinergy Creative

HD (High Definition) は、インディペンデントフィルムの製作に大きな変革をもたらしています。従来のフィルムによる撮影に比べ、クオリティを保ちつつ、数千万円ものコストを抑えることができるためです。資金に余裕のないインディペンデントフィルムにとっては、長い間閉ざされていた門戸が開かれた瞬間と言っても過言ではないでしょう。

Adobe® Premiere® Pro を核とする Adobe HD ワークフローは、デスクトップでの HD 編集を実現するだけでなく、さまざまなクリエイティブツールを提供します。

#### 予算内で見事なエフェクトを制作

サルバドール・リトバグ監督初の長編映画『When Do We Eat?』の制作スタッフにお話を伺いました。『When Do We Eat?』では、制作・デザインスタジオの Cinergy Creative が Adobe Premiere® Pro、Adobe After Effects®、Adobe Photoshop® CS といった Adobe Video Collection のコンポーネントを使用して HD のビジュアルエフェクトのデザインと制作を行いました。

Cinergy Creative のクリエイティブディレクター、レスリー・アレン氏は、「アドビツールのおかげで、HD で撮影したグリーンバックの膨大な合成を効率的に進めることができ、コストも厳しい予算内に収めることができました。」

#### 豪華キャストの共演

『When Do We Eat?』は、世界で最も厳格な祭であるユダヤ教の「過越の祭（ペサハ）」で、はちゃめちな大騒動が巻き起こるというストーリー。主人公は恐ろしく保守的な男（マイケル・ラーナー）で、自分に厳しい父（ジャック・クラグマン）と同じように、息子たちにも厳しい態度で接しています。ところが祭の夜、息子の 1 人（ベン・フェルドマン）が父親に物の見方を変えさせようと、エクスタシーというドラッグを父親に一服のませたことから奇妙な展開に。一方、母親（レスリー・アン・ウォーレン）はというと、どこの誰とも知れないハンサムな男をディナーに招き、息子たちもすっかりなついてしまいます。夜も更けたころ、父親はドラッグの効き目で自分が現代のモーゼだと思い込み、空腹を抱えた一団を引き連れて、贖罪のため約束の地に向かっていると信じて疑わなくなってしまいます。

この作品の編集を担当したのは、映画『ロッキー』の編集でアカデミー賞を受賞したリチャード・ハルシー氏。他にもハルシー氏は、『シザーハンズ』、『天使にラブ・ソングを』、『アメリカン・ジゴロ』、『ボクの彼女は地球人』といった数々の映画の編集を手がけています。

#### 効率的な HD ワークフロー

『When Do We Eat?』は、ソニーの HDCAM(1080P/24fps) で撮影され、DVCAM に変換したテープがオフライン編集に使用されました。最終的なオンライン編集には専用の編集システムが使用されたものの、ビジュアルエフェクトカットの編集やアニメティックス（動画化された絵コンテ）には、Adobe Premiere Pro が使用されました。アレン氏は、Adobe Premiere Pro のシーケンスのネスティング（入れ子）を駆使することで、試行錯誤を繰り返し、複雑な構造をコントロールしながら、複数のレイヤーで構成されたアニメティックスを作り上げました。リアルタイムで、エフェクトやモーションパスを確認できたので、クリエイティブな決定も能率を下げることなく、的確に下すことができたのです。



Adobe After Effects の卓越したコンポジット能力によって、風にたなびく草原や滝、モヤや光のようなビジュアルエフェクトといった多くの要素が合成され、CG による見事な「エデンの園」が表現されました。



Cinergy Creative のレスリー・アレン氏は、Adobe Premiere Pro のシーケンスのネスティング（入れ子）を駆使しながら、複数のレイヤーで構成された『When Do We Eat?』のアニメティックスを作り上げました。リアルタイムで、エフェクトやモーションパスを確認できたので、クリエイティブな決定に対して、能率を下げることなく、的確に下すことができたのです。

『When Do We Eat?』に登場する「エデンの園」は、Cinergy Creative が CG で表現しています。この場面では、動き回る鳥、草原、木々、滝、ゆったり流れる雲、花々などのレイヤーが使用され、その数は 80 から 100 にも上ります。また別の場面では、父親が家族を率いて砂漠に行く途中、火山が噴火する幻覚を見るシーンがあります。父親の幻覚ではさらに、世界中の色がモノクロになってしまった過去の時代へ戻り、自分が小さな男の子になってしまう場面もあります。アレン氏によると、Premiere Pro と After Effects を使用したことで、こうした場面のエフェクトも HD ペースで難なく制作することができたということです。

### Windows PC のハイエンドプロダクション

ずっと Windows を愛用しているアレン氏は、Intel® Xeon プロセッサ上で Microsoft® Windows® と Adobe Video Collection を使用するという、ハイエンドな Windows ベースの環境で作業を行っています。特に Adobe Premiere Pro 1.5 が登場してからは、Windows プラットフォームで驚くほど高度なビデオ制作が可能になったとアレン氏は語ります。

「アドビソフトウェアは機能的に優れているだけでなく、とても安定しています」と言うアレン氏。「さらに、Video Collection に含まれている Premiere Pro、After Effects、Photoshop CS のインテグレーションが素晴らしいですね。カラーコレクションやコンポジットを心ゆくまで試行錯誤できます。実際はいくつものアドビツールを併用しているというのに、ずっと 1 つのツールだけを使っているような感覚でなので、制作の流れが中断されるようなことがありません。」

### 数十にも及ぶレイヤー

『When Do We Eat?』では、75 ケ所を超えるエフェクトシーンとすべての CG カット、そしてメインタイトルのシーケンスで Adobe Video Collection が使用されています。当初は、ビジュアルエフェクトカットは専用システムで制作することになっていました。ところが制作開始後すぐにアレン氏は、Photoshop と After Effects のインテグレーションが、限りない可能性を秘めていることに気がきました。今回の作品は HD で作業を進めるので、1 台の専用システムよりも、複数台のシステムによるワークフローの方がより効率的ではないか? と考えたのです。「結果的に、アドビのワークフローに全面移行してからは、はるかに効率が上がりました」とアレン氏は、語っています。

今回のコンポジットは、Photoshop CS で作成したマットペイントを After Effects に取り込んで合成するというスタイルで進められました。アレン氏によると、After Effects Professional に搭載されているキーヤーの Keylight は「びっくりするほど」高速で綺麗に仕上げられるそうです。また、HD 撮影時に生じたブレは After Effects Professional のモーションスタビライザーで抑えられています。

レスリー・アレン氏は、Adobe Premiere Pro、After Effects、Photoshop CS のインテグレーションを最大限に利用して、カラーコレクションやエフェクトワークを行いました。



## 鍵を握るインテグレーション

Adobe Video Collection を使用する際、アレン氏は必要なアドビアプリケーションをすべて開いた状態にしておきます。この状態なら、ひとつのアプリケーションから別のアプリケーションへ「カット & ペースト」や「ドラッグ & ドロップ」でファイルを渡すことが可能だからです。アレン氏は、「アドビツールの用途にはもはや限界がありません。しかも、お互いのインテグレーションが抜群です。強力なマシンとクリエイティブなエネルギーが合体すれば、どんなことでも表現できるはずです。」

『When Do We Eat?』はすでに完成されており、製作者は配給会社を探しているところです。アレン氏自身は、全編 CGI の新しい長編映画 2 本に取り掛かろうとしています。2 本とも HD で制作される予定で、アレン氏は作業全体を通してアドビのツールを使用するとのこと。アレン氏にとって、アドビツールは「もはやオプションではなく必携」になっているのです。アレン氏は最後に次のように語りました。「私に制作を依頼するクライアントがアドビのワークフローでの作業を目にしたら、その信頼性と高速性、そして完成した作品のクオリティに、驚きのあまり目を回してしまいますよ。」

「私に制作を依頼するクライアントがアドビのワークフローでの作業を目にしたら、その信頼性と高速性、そして完成した作品のクオリティに驚きのあまり目を回してしまいますよ。」

レスリー・アレン  
クリエイティブディレクター、  
Cinergy Creative

## 会社

### Cinergy Creative

米国カリフォルニア州ロサンゼルス  
[www.cinergycreative.com](http://www.cinergycreative.com)

## 課題

インディペンデントフィルムの制作に際し、予算を抑えつつも、多彩なビジュアルエフェクトを HD で制作する

## ソリューション

• Adobe Video Collection を活用して、アニメティックスの編集やコンポジット、ビジュアルエフェクトカットを制作する

## 利点

- Adobe Video Collection コンポーネント (Premiere Pro、After Effects、Photoshop CS) のインテグレーションにより、作業の効率化に成功
- 高性能、高安定のデスクトップシステムを採用することにより、クオリティを落とさず制作コストを最小限に抑える

## ツールキット

- Adobe Video Collection  
以下のコンポーネントを使用:
  - Adobe After Effects Professional
  - Adobe Photoshop CS
  - Adobe Premiere Pro
- Windows PC (Intel Xeon プロセッサを搭載)
- Microsoft Windows XP Professional