

林檎 職人

取材・文・渡辺幸雄 写真・黒田彰

アナログの“手仕事”を忘れない 最先端の映像制作



（ 職人とその道 ）

映像家 菱川 勢一

90年代のNYで学んだ映像制作

テレビCMで企業ロゴが変化したり、画面の片隅でLIVEという文字がグルグル回っているのをよく見かけるだろう。この写真やロゴ、図形などの素材に動きを与えて動画にしたものを「モーショングラフィックス」と呼ぶ。グラフィックデザインと動画を融合させた新しい映像表現だ。

このモーショングラフィックスの日本における第一人者がドロウイングアンドマニュアル社。テレビやWEBのCMから、イベント招致のプレゼンテーション、ブランドデザイン、iPhone/iPad用アプリまであらゆるジャンルの制作を手がけている。最近ではNHKスペシャルドラマ「坂の上の雲」のビジュアルアートディレクション、メルセデス・ベンツの「スマート(smart)」のWEBムービー、NTTドコモ「TOUCHWOOD SHOW」08Cスペシャルサイト」のムー

オフィシャルサイト

<http://www.drawingandmanual.jp/>

ひしかわ・せいいち 1969年東京都生まれ。音楽業界から映像業界への転身を目指し、21歳で渡米。年間100本を越えるミュージックビデオ、CMなどの編集エンジニアとして活躍。1993年帰国、フリーランスの映像作家として活動開始。展覧会、店舗ディスプレイ映像、WEB映像と活動の場を広げる。1997年、ナガオカケンメイ氏とドロウイングアンドマニュアル社設立。ニューヨークADC賞、ロンドン国際広告賞など国内外での受賞歴も多数。現在、ドロウイングアンドマニュアル株式会社代表取締役。ディーアンドデパートメント株式会社取締役。武蔵野美術大学基礎デザイン学科教授。



ビー「PLAY WOOD 森の木琴」などがある。

今回登場いただくのは、そのドロウイングアンドマニュアル社の代表取締役であり、クリエイティブディレクターの菱川勢一氏だ。

菱川氏はもともと、レコーディングエンジニアを目指して音響専門学校に入学。しかし1991年に渡米し、映像業界へと転身する。「ある日はロケのカメラアシスタント、翌日は音声とかADとか、なんでもやらされて(笑)。編集室が2部屋ぐらいしかないんですけどちゃんとプロデューサーとかがいて、制作プロダクションとスタジオの両方の機能があったのは、今考えると画期的。そこですごく学びましたね」

当時のニューヨーク(以下NY)ではMTVが大人気。ステーションID(放送局のイメージスポット)を若手クリエイターたちに制作させており、菱川氏も16ミリカメラで撮ったりしていた。そんなフィルム全盛の一方で、

急速に台頭してきたのが3DCG。当時3DCGができるコンピュータといえばアミーガ(Amiga)であり、日本から送られてきた「ウゴゴルガ」のVTRを見ていた菱川氏も導入。「ライトウェーブ(LightWave)」などで3Dアニメーションを作っていた。

映像制作の在り方を革新したMac

さて、映像作品に必要な不可欠なのがタイトルや画面に文字や写真などを加えるテロップ。ビデオ編集室にはテロップ作成用のマシンが必ず用意されており、アメリカではカイロン(Chiron)が有名だ。しかしこれが日本語に対応しておらず、日本語を入れるには写植を取り込む旧型を使うしかなかった。「それで、フォントショップで文字を打って、MacのVGAアウトを変換してスイッチャに入れればなんとかなるのでは」と思い、当時勤めていた会社の社長に懇願してMacintosh IIciを入れ

てもらいました。それが最初のMacですね」

1993年に帰国。まだ高価だったQuadraを購入し、3Dソフト「インフィニD」とビデオ編集ソフト「プレミア」も揃えた。当然周囲はまだアミーガばかりだったが、「QuadraにはS端子が付いているし、これはいけるかも」と予感したという。

その予感を確信つけたのがデジタル合成/映像ソフト「アフターエフェクツ」の登場だ。すぐ飛びついてテレビスポットなどを作っていたが、1996年にスカパー!、翌1997年にディレクTVが誕生。音楽番組オープニングやステーションIDの制作に大活躍したそうだ。

Macの進歩は、映像制作の在り方も大きく変えた。映像は編集や仕上げを行うポストプロダクションの比重が高いが、かつては高価な機材を揃えたり、映像スタジオを借りるしかなかった。ところがアップルの「ファイナルカッ

(職人とMac)



メインのシステムは、13インチのPowerBookに20インチの外付けディスプレイ。「僕はフィルムで写真を撮るんですよ。それをスキャンして、ゴミを取るときに拡大することが多いので、大きい画面が欲しい。それでもせいぜい20インチ。これぐらいで僕は十分なんです」。



MacBookエアはメールやキーノートなど通常業務用。もちろんこれで作品のチェックも行う。「僕が一番初めに買ったノートはPowerBook 150。一番へビーに使用して今でも忘れないのがPowerBook 2400cですね。あれで僕、『アフターエフェクツ』を使ってきましたからね」。



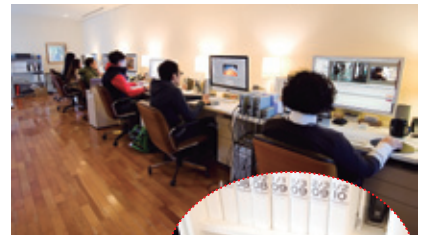
アナログのカメラのコレクション。仕事でも自らスチール写真を撮ることがある。

菱川氏の仕事部屋。中庭からの日差しが大きな窓を通してたっぷり入っている。「僕は日当たりがよくないとダメなんです。どこかに日光が当たって、その跳ね返りの感じが好きなんです。映像や写真はできるだけ暗いところでやるほうがいいって言われますが、僕はあまり関係ないですね」。



ハードディスクは仕事1件ごとに1台割り当てられ、ファイナルカット・プロのプロジェクトや素材などがすべて保存されている。外部の編集スタジオを使うときも、このハードディスクとMacBookを持って行けばその場で修正作業が行えるわけだ。

ドロージョーイングアンドマニュアル社は総勢22名。映像編集チームは6名で、そのほかにグラフィックチーム、自主出版の編集チーム、WEB制作チームなどがある。各自のMacは有線のイーサネットにつながっており、別にAirMacも用意されている。

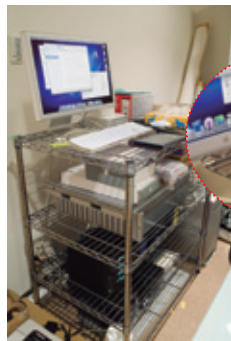


スタッフルームの片隅にも歴代のMacBookが…。



地下室のもう1つの役割は撮影スペース。ライトなどが用意され、ちょっとした物撮りがすぐできるようにしている。

地下室にあるサーバシステム。スノーレバードサーバ上でiCal、アドレスブック、wikiそしてファイルサーバを構築し、社内のコミュニケーションに活用している。ファイルサーバは2TBのハードディスク4台でRAIDを組んでいる。メールサーバとWEBサーバは外部のレンタルサーバを借りており、ここには外からのアクセスがなるべくないようにしてある。



スノーレバードサーバ稼働用のMacミニ。「今ぐらいの規模ではMacミニでも全然大丈夫。欲を言えば、Macミニが前世代なのでスペック的にそろそろアップグレードしたいかな」。

ト・プロ」などのビデオ編集ソフトは、それをMacの中ですべて処理できるようにしてしまった。残るは処理速度。「映像は常にレンダリングの待ち時間との戦い」であり、とにかく速く処理するためにPerformer、powerMac、iMacと菱川氏も常にアップデートを繰り返してきた。

自分の作業環境をどこでも

同社の導入マシンは当然すべてMacだが、菱川氏が使用しているのは、なんと2台のノートマシンだ。メインマシンは13インチのMacBook。そしてメールなど通常業務に11インチのMacBookエアを使っている。今はマシンの性能も上がったため、ノートでも十分だということだ。また、放送局ではまだテープ納品が多く、特にCMは白レベルなどの基準が厳しいので、外部の映像スタジオにハードディスクでデータを持ち込み、放送基準に合わせてテープにコピーすることがある。そのときもMacBookを持ち込んでおけば、急な修正にもすぐに対応できる。

「画面の大きさは気にならないですね。昔は320×240ピクセルの映像を作った面白かった世代ですからね。狭いほうがその世界に入り込めるんです」

菱川氏のもう1つのキーワードは「手仕事」だ。例えばファイナルカット・プロでは、ショートカットや数値入力をまったく使わない。

(職人と環境)

ドローイングアンドマニュアル流 サーバ活用術

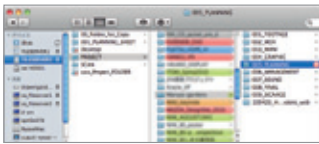
●サーバ運営



iCalサーバはスタッフ全員のiCalと同期しており、それぞれのカレンダーをオン/オフすることで、個人や全体のスケジュールをチェックできる。アドレスブックサーバはクライアント情報の共有化だ。wikiサーバは、各プロジェクトで関わっているクライアントの周辺情報をまとめたもの。

もちろん検索すれば企業情報やニュースはいくらでも入手できるが、必要ない情報も多く、取捨選択に手間がかかる。そこで、「最低限押さえておくべき記事」だけをふるいにかけてwikiサーバに投稿し、誰でも簡単に読めるようにしてある。こちらクライアント情報の共有化だ。

●ファイル管理



footage	フットage、映像素材
move	途中の動画データなど
www	WEB関係
graphic	静止画データ
planning	企画書、プランニングなど
management	スケジュール関係など
sound	音響データ
final	最終の完成データ

複数の人間がファイルサーバを利用する際に問題になるのが、ファイル管理だ。データを間違えたりしないように、ファイルサーバの中でルールを決め、スタッフは全員必ず守るようにしている。

例えば、それぞれのプロジェクトのフォルダの中は、必ず以下のセットを置く。制作途中のファイナルカット・プロやアフターエフェツのプロジェクトは[move]フォルダに納め、完成した最終データは[final]フォルダに入れる。

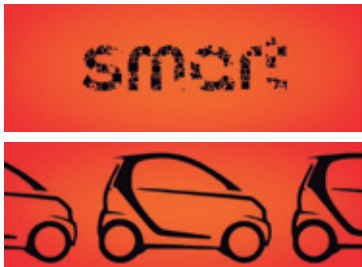
ファイル名の付け方もスタイルを統一し、誰が見てもなんのデータかわかるように工夫されている。

1階の会議室にはプロジェクタやAirMacなどを完備。クライアントを前にしたプレゼンやビデオコンテの確認が、大画面でできるようになってきている。



プレゼンはMacやiPadなどに用意した映像をエアープレイでアップルTVに送り、プロジェクタで映写する。

【ドローイングアンドマニュアル社が手がけた作品】



メルセデス・ベンツのマイクロコンパクトカー「Smart」の限定150台で生産されたカラーリング「Night Orange」のスペシャルWEBムービー。情熱的なオレンジのカラーイメージを小気味よいテンポで映像化している。
<http://www.smart-j.com/>



女性詩人totoの「windy」ミュージックビデオ。彼女の優しいファンタジーの世界を見事に表現した一作。現在 YouTube (<http://www.youtube.com/watch?v=hjZfhg7a79Q>)にて公開中。



共同経営者であるデザイナー・ナガオカケンメイ氏が編集長を務める『d design travel』(写真は静岡号)。デザインの観点で47都道府県の旅情情報をセレクトした新しいスタイルのガイドブック。D&DEPARTMENT各店ほか書店にて発売中(画 980円)。

「僕にとつてのMacは、いたずら好きが面白いことを企んでいるみたいな：要は遊び道具かな」
 デジタルのデータとアナログの感覚。それらを境界なく融合できる道具こそ、Macなのだ。

「先人の経歴のように、フィルムのアナログ手法からデジタルの進歩まですべて見てきたことが、「僕らの世代はラッキーだった」という。「クライアントに何か面白いことをやりましよう」といわれたときに、アナログの手法という飛び道具を出せるんですよ。昔の戦隊モノにしましょう、70年代の山田洋次監督風にしましょうとか。今の若者はデジタルの引き出しの中で勝負するしかないのがかわいそうだと思いますね」
 アイデアを練るときも手描きにこだわる。デスクの上にメモ用紙を広げ、鉛筆かボールペンであれこれ描いていく。イメージが決まったらその絵をMacに取り込んで動きを付け、クライアントに確認してもらってビデオコンテに仕上げるといった流れだ。

「若手はショートカットをバリバリ使って、数値を入れて、素早く操作するじゃないですか。僕はスペースキーで再生して、マウスを打って、マウスでよっこいしょと持ってきたり。数値も入れません。必ず画を見ながら、ここ！みたいな。だから僕のデータって切りの悪い数値になっているんです。モーショングラフィックスの動きも、自動でベジェ曲線を作られるのがイヤなんです」

「手はショートカットをバリバリ使って、数値を入れて、素早く操作するじゃないですか。僕はスペースキーで再生して、マウスを打って、マウスでよっこいしょと持ってきたり。数値も入れません。必ず画を見ながら、ここ！みたいな。だから僕のデータって切りの悪い数値になっているんです。モーショングラフィックスの動きも、自動でベジェ曲線を作られるのがイヤなんです」

林橋情報

映画を観るときにチェックするのは監督ではなく、撮影監督だという。「全体の色味とかアングルとか、画づくりとしてどうか気になるんですね。編集室でクライアントのOKをもらったあとに、色のトーンとか微妙なところを追い込んで徹夜したりします」