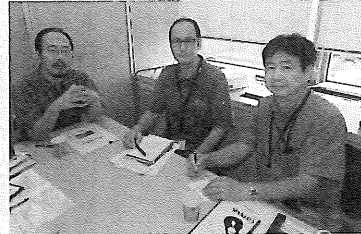


1914
幻の東京
よみがえるモダン都市

① 撮影からVFXまで 全編4K制作に挑戦

リアリテイが視聴者にインパクトを与える



左から貴志氏、林氏、小島氏

NHK / NHKアート

NHKでは、来るべき高精度時代に向けて、素材を精製させるノウハウと国際展開できるような高品質な番組制作を行うという2つの意味合いから4Kの番組制作を行っている。6月には124度/128度CSで4K専門チャンネル「Channel 4K」が開局し、2014 FIFAワールドカップブラジルで行われた試合を放送するなど、4Kのコンテンツは随分と増えてきている。しかし、今年の1月1日に総合テレビで放送した「1914・幻の東京」よみがえるモダン都市」(放送時はハイビジョン)は、撮影とVFXの制作をすべて4Kで行ったという前例のない番組制作を行った。この番組はNHKオンデマンドにおいても10月下旬から3K版が配信されており、視聴数も順調に伸びているというのである。この画期的な取り組みを担ったNHK大型企画開発センターのシニア・ディレクター 貴志謙介氏、撮影機材の選択や素材の管理・現像を担当したカードバック・コミュニケーションの小島英雄氏、VFX制作を担当したNHKアートのデジタルデザイン部 CG・VFX担当部長林伸彦氏に話を聞いた。

(全4回連載) 第1回

失われた100年前の街並みを再現

撮影とVFXの制作を全て4Kで行った「1914・幻の東京」よみがえるモダン都市」を作るきっかけとなったのは、2013年5月に編成局からの「全編4Kで番組制作を行いたい」という要望によるものであった。貴志氏は語る。「作品はあくまで4Kで制作してほしい。その実験開発番組をやらせてほしい」と。私

いろいろな番組の大型企画をやっています。ハイビジョン番組の初期に制作関わった経験もありました。そういう経験があったので、要請があったのかも。私にはハイビジョン放送が10年経ったときに「ハイビジョン進化論」という番組を作りました。この番組を制作する中で感じたのは、テレビを通じて視聴者の認識の世界が拡大していくこと。この

技術が役に立つかなというのを多岐にわたって検証しています。4Kカメラで富士山を撮影して、これまでのカメラより綺麗であるというのを示しても、これは意味がないのです。私はハイビジョン放送が10年経ったときに「ハイビジョン進化論」という番組を作りました。この番組を制作する中で感じたのは、テレビを通じて視聴者の認識の世界が拡大していくこと。この

技術が役に立つかなというのを多岐にわたって検証しています。4Kカメラで富士山を撮影して、これまでのカメラより綺麗であるというのを示しても、これは意味がないのです。私はハイビジョン放送が10年経ったときに「ハイビジョン進化論」という番組を作りました。この番組を制作する中で感じたのは、テレビを通じて視聴者の認識の世界が拡大していくこと。この

「100年前の人間は何を考えていたのか」ということを、リアリティを持って示すためには、その時代の人々が生きてきた時間と空間をリアリティを持って再現しないと、説得力がありません。再現することができれば、我々は何でこのような道を歩んできたのか、これからの日本なり日本人はどう行っていくのか、ということを考えるべき材料になると感じました。そのため、素晴らしい新技術を使う意味があり、技術の意図づけができるということです。

技術の意味づけが出来ない限り、技術だけが一人歩きして勝手に普及するとはありえません。技術の意味づけをするというところから、これは魅力あるテーマだという確信がありました。もう誰も見ることができない、消え去った100年前のモダン都市。これを立体的に、体験的に、そこに住んでいた人々も含めて、再現できた興味深いのではないかとリアリティを出したのです」(同)。