

ハイビジョンドラマ制作の考察

大河ドラマ「北条時宗」での事例研究

上原 康雄

A Study on the Production of High Definition TV drama

Based on a case study of drama-roman “Hojo Tokimune”

UEHARA Yasuo

Abstract

Digital hi-vision broadcasting (digital high-definition broadcasting) was inaugurated here in Japan in 2001. The digital hi-vision broadcasting is a superb medium with multilateral functions, such as the stable frame of horizontal and vertical ratio (16:9), high definition, high quality of sound, multilateral frame, interactive TV broadcasting, data broadcasting, among others. This system has begun to change from the ground up the attitude and participation of the audience and the techniques of the image presentation of the conventional TV broadcasting. No doubt the huge, impressive image and high quality of sound equivalent to that of CDs give us a sense of presence. Technically, no deterioration is evident both in images and sound, and this system is widely employed in movies because of CG composite.

I was in charge of TD (technical director) of NHK, when the digital hi-vision drama-roman “Hojo Tokimune” was produced. Based on my experiences, I consider the vital significance of producing the program and the problems involved in the hi-vision production.

Key Word: Digital hi-vision, Mongol, kamakura, Hojo Tokimune

[要約]

2001年からデジタルハイビジョン放送が開始された。デジタルハイビジョンは縦横比(16:9)の安定したフレーム、高画質、高音質、マルチ画面、双方向、データ放送など多機能なメディアである。この方式は現行のテレビでの視聴覚体験や映像表現の技法を根本から変えはじめている。大画面の迫力ある映像、CD並みの優れた音質は臨場感にあふれている。技術的には画質、音質とも劣化がなく、CGとの合成もしやすく、映画などでも幅広く活用されている。

私はNHKにおいて、デジタルハイビジョン・大河ドラマ「北条時宗」のTD(技術責任者)を担当した。この経験をふまえ、作品制作の意義およびハイビジョン制作での課題を考察する。

キーワード：デジタルハイビジョン、モンゴル、鎌倉、北条時宗

1. ハイビジョンの特長

ハイビジョンは縦横比（1：1.77）で黄金分割（1：1.618）に近く、安定した画面である。現行の525方式に比べ、5倍の情報量を持ち、色彩の鮮やかさや立体感と質感、包み込まれるような臨場感が比較にならないほど高い。525方式では走査線が荒く、画面高さの6～7倍の距離で見るのが最適であり、この場合、画角は10度程度になる。一方、ハイビジョンの場合は画面の高さの画角は30度程度になる。（図-1）

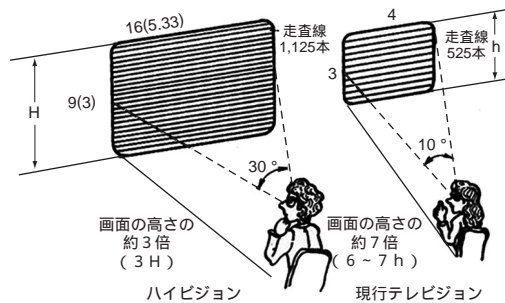


図-1 ハイビジョンと現行テレビの最適視野距離

つまり高画質化は単に映像がきれいになるばかりでなく、体感的な映像表現を促すのである。そのため、画面への注視点は全体に広がる。そして、視線の画面内の移動は大きくなる。さらに解像度のよい画面では注目点への集中度が高くなる実験データもある。（図-2、3）

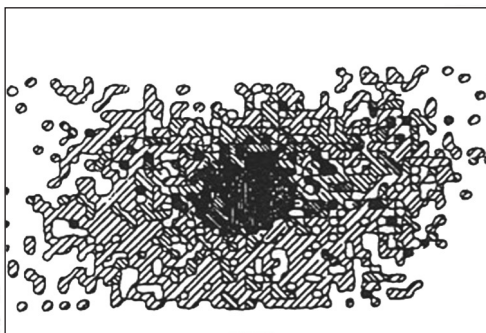


図-2 現行テレビでの注視点密度分布

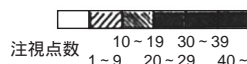
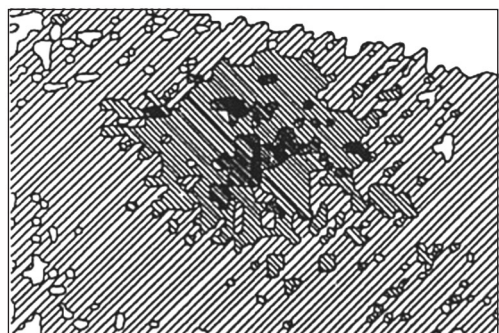


図-3 ハイビジョンでの注視点密度分布

ハイビジョン放送の音声はPCM（pulse code modulation：パルス符号変調）方式により、CDと同等の音質を再現し3-1方式と呼ばれる4チャンネルサラウンドを採用している。設備にもよるが、映像と音声の相乗効果により迫力ある表現が可能である。

| | ハイビジョン | 現行テレビ(NTSC) |
|------------------|--------|-------------|
| 走査線数 | 1,125本 | 525本 |
| アスペクト比(画面の横縦比) | 16:9 | 4:3 |
| フィールド周波数(每秒画像枚数) | 60Hz | 59.94Hz |
| 映像信号帯域幅 | 20MHz | 4.2MHz |
| 音声信号変調方式 | PCM | FM |

図-4 ハイビジョンと現行テレビの比較

2000年12月から開始されたデジタルハイビジョン放送では高画質、高音質、ワイド画面などに加え、マルチチャンネル、双方向サービス、データ放送などの機能が付加された。ハイビジョン放送ではニュース、天気予報、交通情報などを瞬時に検索できる。また、番組内容の詳細やテレビショッピングなど便利な機能がある。

ハイビジョンはデジタルシネマ用のカメラも開発され、これまでの映画の概念を変えるものとなっている。その要因の一つは合成の容易である。様々な映画に活用されているが、人物と絵画の合成はアルチマット手法などでクリアな映像が構成されている。

また、コンピューター・モーション・コントローラーにより、前景と後景を自然に再現できる。例えばブルーバックの前で、役者の芝居に合わせて撮影する。そのカメラワークでのパン、チルト、ズーム、フォーカスのデータをコンピューターのメモリーに記憶させ、後でそれを再現して背景の映像も動かすので自然に合成できる。

教育・研修への応用は顕著である。画像・音質とも525方式では精度に限界があるため、ディスプレイを多数配置しなければならない。高精細、大画面のハイビジョンでは細かい文字や図表も読みとれ、かつ臨場感のある画面は教育効果が絶大である。したがって、多くの企業や地方自治体でも採用されている。

ハイビジョンは放送文化にとどまらず、私達の視覚や感性の発展を促すものである。したがって、番組制作者は視聴者を「ながら族」としてではなく、「目的意識者」として捉え、見る人の選択性を考慮した作品をつくらねばならない。

以上のようなハイビジョンの特長を活かして、2001年デジタルハイビジョン大河ドラマ「北条時宗」はスタートした。

2. 制作意図

1268年、北条時宗は弱冠18才で鎌倉幕府の第8代執権となった。同時期、モンゴルの皇帝・クビライはマルコ・ポーロから日本を“ジパング”と紹介され、日本征服の野望をもつ。時宗はモンゴルの服属要求を拒否して闘い、2度にわたる蒙古襲来は台風も幸いしたこともあって日本を救った。そして、時宗は幕府内の権力闘争、御家人制度のほころび、公家との争いにも挑戦し、鎌倉武士政権を確立した。このドラマは21世紀の幕開けを飾り、国際的視野に立って大河ドラマの新境地を切り開く。



写真-1 時宗役 和泉元彌

3．演出意図

鎌倉時代は日本が初めて外敵の脅威にさらされ、新たな国のありかたを模索した時代である。商人が活躍し、新仏教が誕生し、芸術も開花した。このドラマは風雲児・時宗を軸にして、人々の知性と野望、希望と絶望がエネルギーに交錯していく、壮大な人間・歴史ドラマとして制作した。時宗は実母に愛されず、異母兄との確執もあり、わずか34才で生涯を閉じた。栄光と苦悩に満ちた時宗を浮き彫りにし、北条一族の家族物語としても描き、女性の自立もテーマにして活力あるドラマとする。

4．技術意図

モンゴル、中国、博多、鎌倉などでロケを実施し、オープンでのダイナミックな映像、音声表現を行う。そして、この時代では全世界の半分を征服したモンゴル・騎馬軍団を勇猛果敢に描く。映像のトーンは鎌倉を「水」博多を「風」蒙古を「乾き」として構成する。

撮影はモンゴル・中国ではワイドレンズを多用した俯瞰ショットで広大な大地を表現。スタジオでは縦の構図を重視し、きめ細かく人間模様を描く。照明は陰影と大胆な色彩表現で構成しハイビジョン特有な時代色を再現する。そして、大容量のHMIライトを活用し、光源は一つを心がけた。スタジオ撮影では連子窓にはトレシングペーパーを張り、室内にもれこむ影により、昼なお暗い鎌倉を再現する。音声はきめ細かい収録でステレオ制作。手持ちのブームでのMKH816ゼンハイザーマイクやワイヤレスマイクを活用して役者に密着しセリフをクリアーに収めた。あわせて、息づかい、衣裳ずれ、足音、木々のざわめきを附加して、時代と場の雰囲気をも明確に表現する。

5．制作スタッフ

原作：高橋克彦

脚本：井上由美子

音楽：栗山和樹

制作：（chief producer）阿部康彦

演出：（chief director）吉村芳之 吉川邦夫

技術：（technical director）上原康雄 雨海祥夫

6．放送期間・放送時間・回数

（総合放送を記す。他にハイビジョン、衛星放送、再放送がある）

平成 13 年 1 月 7 日（日）～ 12 月 9 日（日） 午後 8 時～ 8 時 45 分

49 回放送

7．制作期間

平成 12 年 7 月 6 日～平成 13 年 10 月 12 日 約 14 ヶ月

スタジオ収録 41 週 136 日 ロケ 68 日

8．スタジオ制作

2 週で 7 日収録とした。NHK106st（200 坪）を専有化し、回数をまたがってセット中心の制作を実施した。一日の作業時間の平均は 13 時間、素材収録量は平均 13 分 09 秒であった。つまり、3 日収録で 1 回放送時間分である。

9．一体化制作での問題

この制作で最も苦労したことはハイビジョンと 525 方式を両立させることであった素材はハイビジョンだけである。それを 525 方式ではダウンコンバートしたが、16：9 と 4：3 のフレーム処理は難しかった。この課題はエッジクロップ（画面の両サイドをカット）を基本にして、次ぎ五つの方法で対処した。

（1）エッジクロップ方式

単純に両サイドをカットする方式である。編集処理上は効率がよいが、両サイドは 25 % もカットされるため、走査線数本という微妙な構図が崩れる場合が多かった。安易にこの方法をとると、フレームのサイドの人物が切れ、モンタージュ的にも違和感が生じてしまう。（図-5）

(2) トリミング方式

ハイビジョンフレームを左右に移動させて、525方式(4:3)に調整して構図を整える。これは撮影時にトリミング処理できるかの判断が重要となる。(図-6)



図-5 単純カット

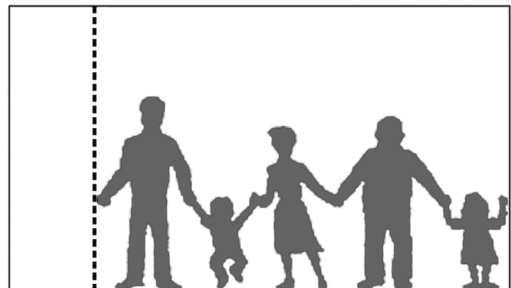


図-6 左トリミング

(3) スキュー方式

人物が両サイドにいてエッジクロップも左右のトリミングもできない場合、中央の目立たない部分を縮小する。今回は柱や障子がセンターにあるときには、その部分をカットして成立させたこともあった。

(4) 同時収録方式

ハイビジョン(16:9)と525方式(4:3)をハイビジョンカメラ2台で同時に撮影し、編集時にハメ替える。同時収録のため編集のタイミングのずれはなく、双方のフレームの特長を生かした撮影ができる。レールでの移動ショットでは台車に2台のカメラを乗せて撮影するツインカムショットも実施した。この方式では両方ともフレーム構成ができるので違和感が生じない。

(5) 全体を縮小

合戦シーンなどではフル画面が必要であり、トリミングが不可能なショットは形が不自然に見えない程度まで縮小した。モンゴルの大草原で疾駆する騎馬軍団の映像では構図が崩れない程度に実施したが、この割合は90%以下でないともバランスが悪くなる。

以上のトリミング手法で対応したが、編集時でのチェックは大変な作業であった。編集は最初にハイビジョンバージョンを作成した後、525方式を作成する。その際、45分の大河ドラマではカット数は400～450である。その一カットずつをどの方式でトリミングするか判断しなければならなかった。平均すると、20%程度はエッジクロップ以外の方式で対処した。この仕事は主にTDが担当したが、時間と根気の必要であった。いずれにせよダウンコンバートにより、25%の情報量が減ってしまうのは過渡期とは言え残念なことである。

レターサイズ(ハイビジョンフレームのまま上下を黒)で放送すればこれらの問題は解決する。しかし、この場合、視聴者が画面の上下に黒があると不自然に感じる。そしてサイズ

が小さくなってしまいうので、現状ではトリミングの方法をとっている。

10. スタジオデジタイズ

ドラマの編集はオフラインでのノンリニア（アビット方式）で実施している。これまで、編集素材を収録テープから S-VHS にワークコピーした後、編集室でハードディスクにデジタイズしていた。この制作ではワークコピーの手間をはぶき、編集作業の効率化を図る目的として、スタジオ本番収録と同時に編集素材もデジタイズした。1/5 圧縮で 1 日の収録分（約 45 分）は 6G ハードディスクでまかなえた。記録係としてはスタジオでデジタイズが確認でき、編集点の確認、そして簡易編集も実行できたので、芝居のつながりのチェックには有効であった。（図-7）

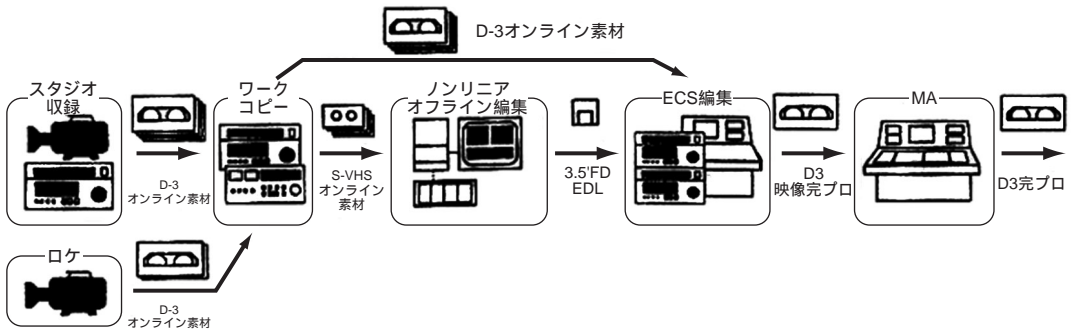


図1 ドラマ制作の流れ（従来）

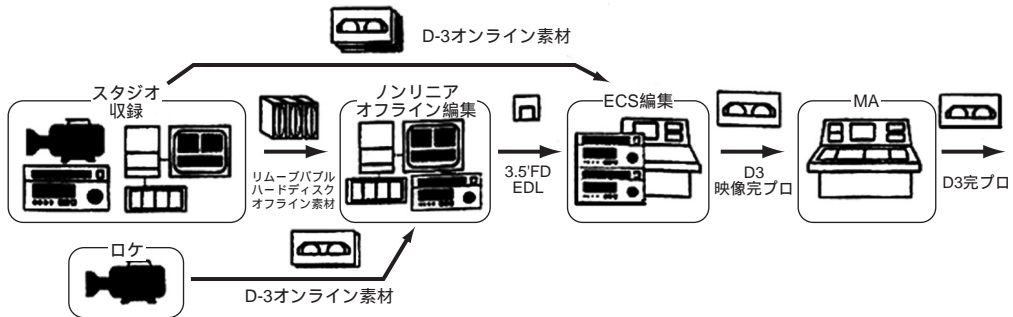


図2 ドラマ制作の流れ（整備後）

図-7 スタジオデジタイズ・編集装置

11. 撮影

スタジオ撮影では縦の構図を意識したので、被写界深度の深くする必要があった。そのため、アイリスは F4、1000lux を基準とした。カメラは 4 台を可動させ、4m クレーンを常備し、連続撮影できるシーンはリアルタイムでのスイッチングを行った。この手法はテレビドラマ独特な手法であり、すべてのパートが集中するので緊張感あふれる作品が作り上げられ

る。スタジオ中のエネルギーがほとばしり、臨場感あふれる撮影となる。

しかし、「北条時宗」では1カットごとに役者のステージングやカメラポジションは微妙になり、照明との兼ね合いから、カット撮りが多くなった。これは映画的手法であるが、1カットごとに丁寧な作品作りができる。この場合、演出は芝居に専念するので、撮影の撮り順はカメラマンが決めた。カメラマンは撮影前日の立ち稽古を見て、的確なカメラワークを考えると同時にFD（演出助手）と相談して撮り順を決定する。チェックポイントは役者の入りと出、メイク・衣裳などのでき時間、芝居の流れ、役者の心理状態、女優の芝居は深夜帯をはずす、その日のピークとなるシーンは良い時間帯に設定する、セットチェンジとの兼ね合い、照明の仕込み時間、撮影機材の準備などを考慮しなければならない。撮り順の良否はスタッフの志気に関わり、作品の仕上がりに関係する重要な要素であった。この点ではTDとしてカメラマンの努力には敬意を払いたい。

カメラマンにとって、一体化制作での「フレームの両立」は1.5インチのビューファインダーでは分かりにくい。ファインダーに表示されるラインマーカーで、2つのフレームを瞬時に判断するが、マーカーの外側にハイビジョン映像が見えるため、ラインぎりぎりにフレーミングする傾向があり、525フレームも成立していると思いがちである。そのため、TDは監視モニターでチェックし、編集時での許容範囲を含めてフレームの確認をした。

12. 照明

高画質、高精細なハイビジョンは色再現が優れているので、大胆なライティングを試みた。夕方のシーンはオレンジ系、ナイターでは紫系を配色して時代色を強調した。そして、太陽は一つというライティングにより、10kwを2灯一対にし、シーンの時間帯に合わせて移動させた。そして、室内にもれこむ影により、昼なお暗い鎌倉を描写した。鎌倉の館では鎌倉彫の床板が暗い茶色だったが、暗部をきれいに再現するには微妙なライティングが必要であった。黒のデテールをいかに表現で映像の質が決まる。そのため、アンブレラライトを低い位置からあて、暗部のつやを再現した。しかし、ハイビジョンでは横の見切れが大きく、照明をあてるポジションが難しかった。そして、影がくっきりと目立つとドラマの雰囲気壊してしまう。特にルーズショットからアップショットにモニタージュされる場合はカットごとにライティングを替えた。

今回、女優は解像度が良いのでシワが目立つという不安を抱いていた。そのため、事前にメイクを含めたカメラテストを行い、安心して芝居に専念できる環境を作った。現場では間接光によるソフトで、影が目立たないライティングを心がけた。

13. 音声

連続撮影はカメラのサイズ、アングルが違う。特にロングショットの場合、マイクを役者の側に置くことが難しく、セット上から指向性の強いMKH-816（ゼンハイザー）や小型マ

イクを膝下や脇息に隠すなど工夫をこらし収録した。スタジオ中、セットが立て込み大型ブームはほとんど使えず、ハンドブームをメインに対応した。基本的には3本のハンドブームで収録し、廊下の歩きながらのセリフはワイヤレスマイクの仕込みや吊りマイクで収めた。このドラマの撮影では、ほとんどのシーンの冒頭から終わりまで、タイトショットで撮影し、ロングショットやアップは別撮りするパターンが多かった。この手法では音声としてはロングショットの響きの違いやセリフのトーン、勢いの違いなど、音のつながりが悪い場合、ダビング時に音のハメ替えもできるので非常に良かった。音声としては恵まれた手法であった。

14. 映像ポストプロダクション

ポストプロ作業を525制作と比較した場合、色補正作業はハイビジョンによる大画面・高精細のため、以前より細かい補正が必要である。そして、CG合成など加工作業が増えている。ポストプロのフローチャートを資料として記す。(資料-1)

15. ロケ

この作品は国内、中国・モンゴルなどでロケを実施し、迫力ある映像・音声で描いた国内ロケ地は緑山オープンセット、江刺・藤原の郷オープンセット、福岡・百道浜オープンセットなどである。カメラはHDC-950(ソニー)2台を基本とし、合戦シーンでは4台で撮影した。クレーン、レール、ステディカムを多用してダイナミックに描写心がけた。映像のトーンは鎌倉を「水」、博多は「風」、モンゴルは「ほこり」をイメージした。映像のざらつきを少なくするため、ソフトフォーカス系のフォグ1/8やプロミスト1/4などのフィルターを付け、アイリスは5.6～8程度に設定した。このロケでは場所の移動が多く作業に時間がかかった。モンゴル軍との戦闘シーンでは砂浜に爆薬を仕掛け、騎馬隊が闘うなど危険な撮影が多かった。

中国・モンゴルロケは2回実施した。ロケ地は上海の近くにある無錫・唐城セット(中国中央電子台所有)内モンゴル自治区のシリント周辺であった。このロケはモンゴル皇帝・クビライが即位し、日本を侵略する野望を燃やす。そして、大草原を勇猛果敢に疾駆する騎馬軍団。さらにモンゴルと日本の間で商取引する帰化人を克明に描くことで、ドラマに厚みとリアリティを附加した。

しかし、現地で借用する電源車、クレーン、レールなどの機材の確認、スキルの高いスタッフの確保、そして、日本からの機材輸送で苦労が多かった。最初のロケでは私が記載した機材リストを仲介の商社が一部誤訳していた。そのため、北京空港で2日間留め置きになってしまった。これは商社の誤訳と受け入れ先のラテ省(中国国家広播電影電子局)の立ち会いがなかったので生じた。幸いロケには間に合ったが、薄氷を踏む思いであった。機材面では中国の電源車は騒音が激しく、長時間は可動できず、大型車など極めて能率が悪かった。クレーンは古いポーランド製でレールと組み合わせたら脱輪してしまった。そのため、他で

も使用はあきらめざるをえなかった。私は91年にも「琉球の風」でハイビジョン撮影を北京で経験していたので機材の悪さはある程度覚悟していた。しかし、あれから10年も経ったのだが日本の撮影機材に比べ、進歩せず老朽化が激しい。

無錫・唐城スタジオは200坪あるが、常設の照明は20kwであった。そのため、60kwの電源車を用意した。ここではオールド（モンゴルの移動宮殿）を撮影したが、セットが天井までであるため、台上からスタンドライトで対応した。驚いたことに操作棒がない。いちいち台の上になって修正する。また直接光のライティングをメインに考え、レフやカポック（白い発泡スチロール）での間接光は経験がない。

このようなトラブルもあったが、悠久の大地は魅力あふれる素材であった。360度パンしても見切れない草原が広がっている。夜は星明かりだけである。この空間でクビライに想いをはせられるのは制作者冥利につきた。



写真-2 無錫 オープンロケ



写真-3 オールド内 撮影

16. ロケでの技術的改善

ロケシステムのスリム化による525方式と同等の収録が今回のテーマであった。そのため、これまでの一体化制作（ハイビジョン素材を525でも使用）の経験をふまえ「いかに能率よく、かつ質の向上を図るか」を検討し、次ぎのような改善を試みた。

先バラボックスによる作業の軽減

これまで、HDカム（ハイビジョン・カムコーダー）でのロケでは映像・音声・TC（タイムコード）を合わせて8本のケーブルを直接カメラに接続していた。この方法だと、ロケ場所変わるときにケーブルの設営、ラインの確認、そしてコネクターの破損などに注意しなければならなかった。今回のロケでは24芯ケーブルを活用して、映像・音声・TCを一本化し、カメラ側に先バラボックスを付けた。これにより作業は簡易になり、セッティングや撤収時間は大幅に短縮できた。この先バラボックスは堅牢で、カメラ側の破損はなかった。機材が安定したので、安心して制作に集中でき、より高度なカメラワークを可能にした。こ

のケーブルは 100m まで延長でき、先パラボックスからは映像出力、クリアーカムも付着し撮影現場での確認などで利点があった。

周辺機材は 525 機材を多用

本来、ハイビジョン制作では 20 インチ程度のモニターが必要である。しかし、今回は機動性を重視し、VE モニターだけハイビジョン用 10 インチとしたが、PD、TD モニターは 525 機器とし、すべて DC (12 ボルトバッテリー) 駆動で対処した。ハイビジョンの微妙な監視は事前の調整と経験で判断した。これにより、機器の軽量化、省力化が図られ、撮影のスピード・アップが実現できた。

HDL-37 カメラのステディカム (手持ちカメラ防振装置) での活用

これまで、ハイビジョンカメラをステディカムで使用すると重く、バランスがとりにくく、カメラマンへの負担も大きかった。このロケでは小型ハイビジョンカメラ-HDL-37 (W72mm × H103mm × D109mm 950g 池上製) をステディカムで多用した。この方式ではカメラマンへの負担は少なく、地形の悪いロケでもダイナミックな映像表現ができた。このカメラは AC (交流 100V) 駆動なので、DC を AC に変換して運用した。今後は DC 駆動タイプが必要である。また、ケーブルが 30m だが 50m 程度まで延長されれば映像表現はさらに拡大できる。

17. 映像合成

蒙古襲来は「北条時宗」の見せ場となるシーンであった。一千艘もの蒙古の大船団が対馬、吉岐を蹂躪し、博多湾で日本の武士と壮絶な闘いを繰り広げる。映像としては蒙古の大船団の出現や上陸するショットが欠かせなかった。しかし、現実には 3 種類の蒙古船と 10 隻の上陸船しかない。それで、一千の船団と何万かの上陸船として描くにはリアルな撮影は不可能である。そのため、これらの映像は合成で表現した。まず、3 種類の蒙古船と上陸船を撮った。(写真-4)(写真-5)



写真-4 蒙古船



写真-5 上陸戦

この船の素材を各シーンに合わせて、合成映像を作った。それに加えて、実際の船では合成が不可能なショットのために、実船と同じ3種類の蒙古船の模型をスタジオでブルーバック前で撮影した。模型の大きさは約1mであった。船のスケールを出すため、1m程の旗を別に撮影して模型船に合成した。また船に乗っている兵士もブルーバック前で別に撮り合成した。

・具体例

< 蒙古軍の上陸シーン (写真-6) >

このシーンには次ぎの3種類の合成方法が用いられている。

海と模型船の合成

実際に福岡ロケで撮影した蒙古船は潮の流れや操船の難しさもあり、1ヶ所に停泊している映像は撮影できなかったため、このシーンは模型船を使って合成した。模型船の背景となる空、海とのトーンを合わせるため、模型船に空の色をミックスして合成に使用した。さらに、船団の奥行き感を出すために、奥の船は空の色を濃くミックスし、空に溶け込むようにした。難しかったのは船と背景の空の境界線をなじませることであった。

上陸船の多重合成

この合成には10隻の上陸船団が横一列に並んで沖から浜辺に近づいてくるまでを撮影した素材を利用し、タイミングや大きさ、位置などを少しずつ変えてワイプ合成し、船が重なっている部分はレベルキーや海の色のカロマキーを利用して合成し直した。

CGの矢の合成

、の合成の後、背景の映像に合うように動きをつけたCGの矢を合成した。



写真-6 上陸シーン合成完成

< 浜の漁師から蒙古船団へのパンニング (写真-7) >

このシーンは砂浜にいる漁師のグループショットから蒙古の大船団のいる海へパンアップするものである。このようにカメラに動きのある映像を合成するには、合成する映像も同じ

速度で動かさなければならないが、その再現は難しい。そこで今回は撮影時にはカメラを固定して、いくつかのパートに分けて撮影し、船団を合成した後にそれぞれの映像をつなげて DVE (digital video effect) で操作した。パートは下記の 3 つである

砂浜にいる漁師のバックショット

砂浜から海まで

海から空まで

3 番目の海から空までの映像に蒙古船団を合成した (写真-7)



写真-7

18 . MA (multi audio)

ハイビジョンの精細な映像と同じように、音声もデジタル機器を駆使して高音質を実現している。例えば 6 ミリテープはデジタル DAT に、48 チャンネルのマルチテープレコーダーはハードディスクに変更した。デジタルは音を重ねても劣化しないので、後処理がしやすい。蒙古襲来のシーンでは日本語の喚声、モンゴル語、高麗語なども、ロケ現場での録音を重ね、臨場感あふれる音作りを行った。

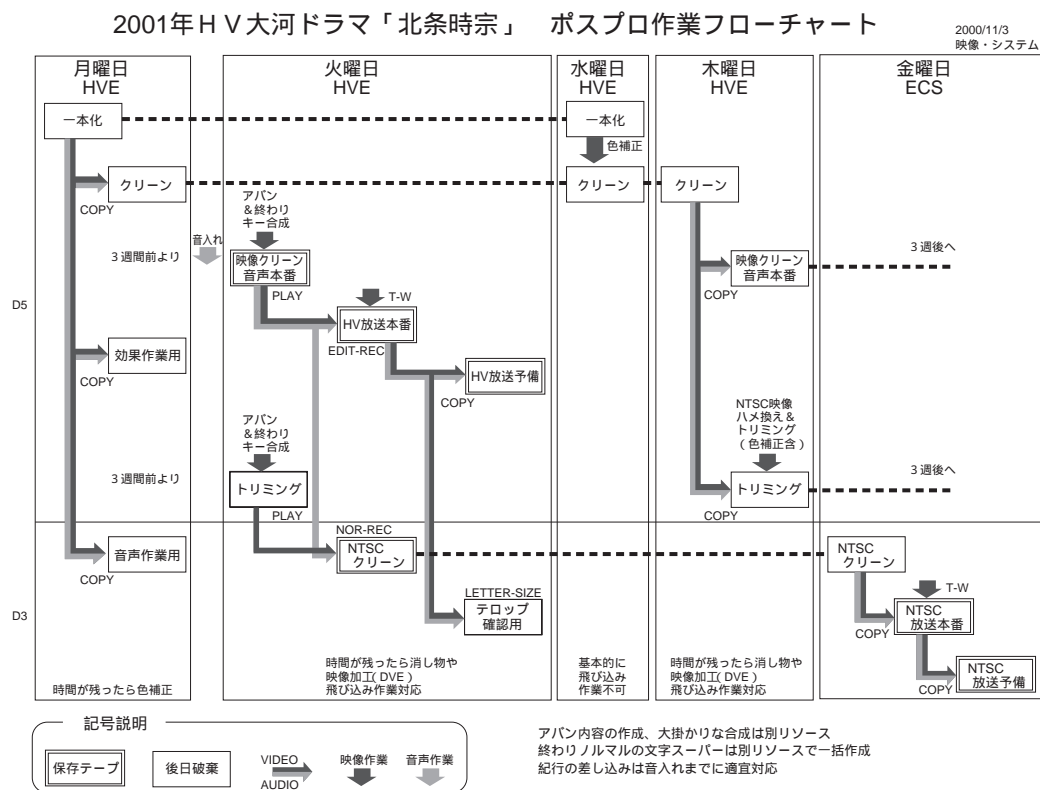
19 . 音楽

作曲は栗山和樹氏 (本校講師) である。テーマ曲は NHK 交響楽団の演奏に加え、韓国のピリ (管楽器) そしてモンゴルの国民的歌手・ノロヴバンザトさんが悠久の大地を歌いあげた。栗山氏の音楽は時宗の心情に迫る “ 愛と憎 ” を心象化し、さらに主要人物にライトモチーフをつけた曲想により映像と音響の相乗効果を高めた。ドラマ制作での音楽の果たす役割の大きさを実感した次第である。

あとがき

テレビ放送は2011年には全国的にハイビジョン化される。また、地上波は2006年にはデジタル化され、その放送分の多くはハイビジョンとなる。時はハイビジョン化へ急速に移行している。したがって、教育現場ではハイビジョンによる作品制作が必要な時期になっている。特に映像制作を指向する学生は最新の技術で、感性を伸張り優れた作品を創らねばならない。そして、それらの作品のアーカイブス化にもハイビジョンは有効である。

この小稿が本大学での教育および社会的に認知される映像制作者の育成に役立てば幸いである。



資料-1 ポスプロフローチャート

参考資料

- 「ハイビジョンのすべて」NHK 編 NHK 出版協会
- 「テレビ信号とハイビジョン」NHK 編 NHK 出版協会
- 「テレビ技術教科書」NHK 編 NHK 出版協会
- 「北条時宗」奥富敬之著 角川書店
- 「北条時宗の生涯」童門冬二著 三笠書房