6. テレビ朝日開局50周年ドラマスペシャル
『点と線』のVFX山本貴歳[†]

キーワード ● CG, VFX

1. ドラマスペシャル『点と線』とは

主人公の鳥飼刑事にビートたけしを迎え、共に事件捜査を進める三原刑事を高橋克典、疑惑の人物安田を柳葉敏郎、登場人物の大半が豪華キャストという超大作で、監督は『池中玄太80キロ』や『新宿鮫』、『菊次郎とさき』など日本のテレビドラマ史に数多くの作品を残す石橋冠、脚本には、大河ドラマ『秀吉』や『利家とまつ』などを手がけ紫綬褒章の受賞者でもある竹山洋という、盤石の体制で制作が行われた。

2007年春、このドラマのカギを握る昭和32年の東京駅再現の最初のミーティングが行われた。どうすれば現存しない当時の東京駅を作れるのか？ そこに行き交う電車は？ ホームでの芝居は？ 4分間のトリックはどう見せるのか？ 等、問題は山積していた。

事件のカギとなる東京駅ホームの複雑なトリックを撮影することは困難と思われ、舞台を現代に変更する可能性もあった。しかし、原作の持つ世界観を忠実に再現しなければ「点と線」に成り得ないと判断し、VFXの活用を前提に制作が開始された(表1)。

2. 東京駅ホーム空白の4分間の映像化

なぜ犯人は4分間だけ13番線から15番線のホームが見渡せることを知っていたのか？

この重要なシーンを撮影するために、当初二つの方法が検討された。

- (1) オープンセットで撮影する方法：この場合の利点は本物の電車で撮影ができるが、電車自体は現代の車両になるので色や形が異なる。
- (2) スタジオで撮影する方法：電車もすべて撮影用に作るので当時の雰囲気のまま再現可能であるが、スケール感やリアリティといった点が多少乏しい感じになる。

結果として、オープンセットでの撮影となったが、車両

表1 ドラマスペシャル『点と線』の制作工程

制作スケジュール	2007年6月 鎌倉・北海道ロケ等 7月 大井川ロケ、警視庁セット等 8月 大阪オープンセット 9月 CG合成(オープンセット部分中心) 10月 CG合成(その他)
テレビ朝日CGデザイン室制作体制	VFXプロデューサ 1名 VFXディレクタ 1名 CGデザイナー 1名 CGコンポジタ 3名
使用システム	合成作業 flame(SGI Octane2) 2式 Shake(Apple PowerMac G5) 2式 3DCG作業 Softimage XSI(WindowsXP) 2式

の形状や色についてはすべてCGで当時の状態を再現することとなった。

2007年8月、新大阪駅にある宮原操車場の実際の線路を使用して、昭和30年の東京駅をオープンセットで再現した。とは言っても、長さは約40mと短く、使える車両も2両編成を2種類という条件だったため、車両だけでなく、ホーム全体をCGでカバーする必要があった(図1、図2)。

【東京駅でのCG合成・加工部分】

- ・オープンセットの奥に続くホームの延長部分
- ・画面の奥に見えてくる他のホームとその人々
- ・行き交う数々の電車
- ・あさかぜの屋根部分の形状変更
- ・東海道線・横須賀線電車のボディカラー変更(図3)

3. 事前準備

8月の撮影から遡ること5月、オープンセットでホームを1本作ることが決定した。駅のホームは通常右側と左側で別々の電車が入って来れるが、今回の撮影では立地条件により片側しか使用することができない。このドラマでは13～15番の三つのホームでストーリーが展開されるため、片側のホーム一つですべてを賄わなければならなかった。

13・15番は同じ方向のホームになるのでそのまま撮影ができる。しかし14番線を取るときは、180°回転した状況を作らないと成立しない。さらには合成の都合上、役者・電車・エキストラを分けて撮影する必要があった(それも、それぞれ別の日のスケジュールで)。そのため、現場で「今

[†] 株式会社テレビ朝日 技術局 美術制作センター

"Visual Effects of "Ten To Sen"" by Takatoshi Yamamoto (Art Center, TV Asahi Corporation, Tokyo)

図1 オープンセット1

図2 オープンセット2

図3 電車の色変更(手前)

何番線のホームの設定で何色の電車の設定になっているんだっけ??」といった混乱を避けるため、またクロマキーを多用するので、完成イメージを共有する目的で、事前に東京駅12シーン全31カットのCG画コンテ(図4)と、電車運行のアニメーション(図5)を作成した。撮影前にCG上で確認できるため、カット割りに沿った無駄のない撮影が可能となった。

また、各カットの撮影方法を詳細に記載した「撮影プランシート」(図6)を、撮影当日に全スタッフに配布した。そのため限られた撮影時間にもかかわらず、大きな混乱もなく無事に撮影をすることができた。

4. 群衆の表現について

東京駅のシーンは夕方の設定で、通勤ラッシュの風景を表現する必要があった。オープンセットに実在するホームには、エキストラを入れることで撮影ができる。しかし、画面奥に見える隣のホームにも人物が必要で、行き交う大勢の人物を配置しなければならなかった。

そこで、CGで作成するホームにはCGの人物を歩かせることにして、群衆歩行シュミレーションソフトのMassive

図4 CG画コンテ

図5 電車運行アニメーション

図6 撮影プランシート

を用いてCGアクタを作成した。Massiveは『ロード・オブ・ザ・リング』など、ハリウッド映画で群衆を作る際の定番ツールとなっており、日本でも映画を中心に使われるようになってきた。

しかしながら、CGアクターだけの群衆表現では、手前のリアルな人間との違和感が感じられるため、実際のエキストラに協力してもらい、立ち姿を3方向からブルーバックで撮影(図7)して、CGアクターとミックスし、自然な表現を目指した(図8)。Massiveは、このシーン以外にも、有楽町のガードを見下ろす風景を作成した際に、遠くに見える道を歩く人々の作成に使用した。このカットは1枚の写真から画像を作っているため、基本的に動くものがなかった。そこで、歩く人々とガード上の線路に電車を走らせることで、動きのあるカットに仕上げることもできた。

図8 撮影素材(上), CGで作成したホームとCGアクタ(中), 完成画像(下)

5. 産学協同プロジェクト

群衆の制作は、東京工芸大学の協力により映像化に成功した。ちょうどポリゴンで人物を作成するという授業があり、その人物を昭和32年の人々という設定で、生徒自らが人物の設定を考えデザインするという試みを行った(図9)。その結果、CGアクターそれぞれに個性が生まれ、群衆にふさわしい表現ができ上がった。Massiveで動きを付けるところまで東京工芸大学にお願いして、でき上がったCGアクターは画像データで搬入していただき、テレビ朝日のflameで最終的なコンポジットを行った。

われわれだけで群衆を作ろうとすると、数人のスタッフで短時間で作らざるを得ないため、どこか全体が同じような雰囲気が残ってしまう。大勢の学生に協力してもらった効果はとても大きく、東京工芸大学の方々には本当に感謝をしている。

6. む す び

ドラマの核となる「東京駅の空白の四分間」をCGで再現することは、われわれにとって大きなチャレンジであった。

図7 エキストラ撮影

図9 CGアクタ

視聴者を昭和32年の世界にいざなう重要なシーンで、合成とわかってしまうと一気に冷めかねない大役を担った重責はとてもプレッシャーではあったが、近年ないほどの高いモチベーションで作業に臨み、作業が完了した時は充実感に満ちていた。

年々テレビドラマでVFXを利用する機会が増えているが、回を重ねるごとにさまざまな要求があり、それに応えるために、新しいツールの習得や情報収集を怠るわけには行かない。

東京駅以外のシーンでもさまざまなCGカットがあったが、作品全体を通してセットとロケの境界を感じさせない画作りができたと思う。

また今回初めての試みとして、産学協同プロジェクトを行ったが、学生の皆さんは夏休み期間中にもかかわらず、毎日頑張って作品作りに協力していただいた。これを機に継続的にプロジェクトを立ち上げていけたらもっとさまざまな表現ができると期待している。

(2008年10月21日受付)

やまもと たかし
山本 貴歳 1991年、(株)テレビ朝日入社。以来、美術制作センターにて、バラエティ・スポーツ・報道などの番組タイトルやオンエアグラフィックのデザイン業務を行う。2003年より、ドラマのVFXを担当する。