

デジタル時代の 映像関連用語解説

No.140 - NAB 2015 その2 -

松野 美茂

今回は NAB のメインの展示会ではなく、その前の土曜日、日曜日に開催されているカンファレンスについての話を中心として進めて来たので、今号は前号でのフォローとしての取りこぼしを含めて実際の展示会場はどのような展開を迎えていたのかなど、エキジビションを中心にレポートしたいと思う。

さて、前号では話さなかった点と言う部分は「テクノロジー・サミット・オン・シネマ (Technology Summit on Cinema)」の2日目午後の展開である。

前号もお話した訳であるが初日から劇場用レーザープロジェクターの登場で HFR (ハイ・フレーム・レート) や HDR (ハイダイナミックレンジ) などの技術的進化が今後の映画業界、つまり劇場で起こって来る事は確かなのである。

実はこれがハリウッド映画産業がユーザーであるお客さんに飽きられず常に新鮮な体験を提供して映像エンターテインメント

を引っ張って行く事を目的にしていると常に声高に言い続けている一つの結果なのである。

つまり劇場でしか体験できない新しい技術とそれによって生まれる新しい楽しみが TV などの映画から見れば2次的な利用をする映像産業との差別化であり対抗策であると真剣に考えていると言う事である。

その中で2日目の午後遅くの一つのセッションでは20世紀FOXが野心的な実験を劇場で行っていると言う実例報告があった。

20世紀FOXの実験プロジェクトのブランドネームは「Eescape」(エスケープ、ちなみにEの文字は裏焼きになっている)と呼ばれていた。

このエスケープは通常のシネコンスクリーンの劇場に2台のプロジェクターを追加する形で構成されている。追加されたプロジェクターは劇場のスクリーンに対して右側の壁と左側の壁に向けられており基本的には3面マルチスクリーンの様な感じであ

る。

もちろん、劇場の設備としての内装は一切手を加えないので通路際の壁に無理やり映像を投影している形になる。

どうやら導入コストや劇場側の事情にも配慮して左右の壁を白っぽく塗る事すら行っていない様である、つまり設備投資はザックリ言えば2台のプロジェクターを設置するだけと言う事である。

出来るだけスクリーンはコの字型のスクリーンで座席に座ると前方に通常のスクリーン、左右に追加のスクリーンがあり映画に包み込まれる感じになるのである。

おそらく没入感は凄まじい物があるだろうが左右を向いてしまうと正規のスクリーンではなく壁に投影されているだけなので画像クォリティは高くはない、つまり左右の視界を覆う補助的なスクリーンと考えたの方が良さそうな感じである。

しかし、大掛かりな改装などを行わずに座席によっては180度以上の没入感を観客に提供できると考えれば非常に面白い実験プロジェクトであると感じたのである。

勿論、当事者のエスケープを開発している20世紀FOXのプロデューサーは相当に興奮しており多くの追従者を待っているとしきりにプレゼンしていたのが印象的であった。

実はこのセッションでは映画をエスケープのフォーマットにする為のワークフローや実際の作業に関しても結構精密に説明しているのだがコスト的には30分ぐらいの有れば億に行かないぐらいのコストで実現出来る様で比較的現実的な変換コストだと

用語解説

「Netflix」(ネットフリックス)

1990年代後半に設立され、当初は郵便を使ったDVDのレンタルサービスを行っていた会社である。

その後、月額借り放題のDVDレンタルを初め爆発的に拡大して行く、同様のサービスを日本国内のいくつかのDVDレンタル会社も行っている。

2010年前後にはネットストリーミングによるレンタルが中心となり始め、現在は

全米一の規模を誇る。

株式公開後の潤沢な資金により他社を凌駕した品質のサービスや、映画やTV番組などの制作にも乗り出し自社のネットで公開し業務を拡大している。

基本的には見放題サービスであり、有料コンテンツサービスである。2015年の秋ごろには日本への進出の予定である。



思われる。

サンプルになっているのは6月公開の「メイイズ・ランナー」で、説明を受けていた時点ではエスケープフォーマット専用かと思われるほどの親和性のある映画コンテンツである。

実際のテスト上映は昨年約3館で行われていた様で現在もエスケープフォーマットの上映が可能で現在もエスケープ上映は続いている様である。劇場の場所は比較的アメリカの南部地方であった様に記憶している。

興行成績は好調だった様で今年に入ってからエスケープフォーマットを持つ映画館が2桁の数字になると説明していた、このフォーマットに他の映画制作会社や配給会社が乗り出して行く事になれば大きなハリウッド映画のムーブメントになるかも知れない。

少なくとも家庭では再現不可能な映画の鑑賞形態である事は間違いないのであるから。

この様な事からも過去の3D映画の展開、4K映画の展開、HDRの展開、ESCAPEフォーマットの提案、全てが劇場で見る映画コンテンツが至上の物であり続けると言う使命を持っていた事が判る。

しかし、今年の「テクノロジー・サミット・オン・シネマ (Technology Summit on Cinema)」の2日目午後は、それだけではなかったのである。

それはオキュラス・リフトに代表されるHMD使用のVR映像についてのセッションが待っていたからである。

ネット上の映像コンテンツのコンファレンスやCG系カンファレンス、もちろんゲーム系のカンファレンスであればHMDのVRを取り上げるのは今となっては常識と言っても良いだろう。

しかし、およそインタラクティブ性からは最も速いと思われる劇場映画サイドが多々の時間を割いて研究していると言う点は、如何にHMD系VRが彼らにとって危険な可能性を持ち注目に値するかが良く判る状況である。

約10年前は同様にネット系のコンテンツ配信が劇場映画の脅威とされ、繰り返し研究と対策が練られてきた訳である。

特にネットは劇場の可能性を超える楽しさを提供する事が出来るかも知れないと言う点でとても恐れられていた様に思う。であるから前出の3D化や4K化を推し進めてきた訳である。

既にネットに対してはそれらの技術的アドバンテージは無くなってしまっているのであるが、どうやら映画業界は過去ほどにネット業界を恐れてはいない様である。

勿論、Netflix (ネットフリックス) は現在でも脅威では有る様で昨年はネットフリックス社が制作した映画タイプのドラマが大ヒットして強力な映画製作能力を持つ事が証明されたばかりである。

またネット配信での4Kフォーマットへの移行を強く進めており、様々な側面から映画産業を追い越そうとしている事も事実である。

しかし前出のESCAPEに代表される様にユーザーを劇場まで足を運ばせて特別な

体験をさせると言う点に置いては負ける事は無いと言う自負を今回のテクノロジー・サミット・オン・シネマでは見せられており、体験と言う点では恐れてはいない様なのである。

これはそもそもが映画コンテンツがVHS、DVD、ブルーレイなどの普及によって昔から家庭で再視聴が可能な状態を受け入れて来た時事何時から来るものと思われる。

もちろんパッケージメディアとネットは根本的に能力が違うので同一線上では語れないのであるが現在のネットフリックスはパッケージメディアの展開を未だになぞっている状態なので脅威度は少ないのであろう。

逆に考えるとHMD系のVRコンテンツはシリアル型の映像コンテンツには対応は難しいが、映像コンテンツを体験化する力は飛び抜けているのでハリウッド映画産業としては気が気ではないのであろう。

カンファレンス上では現状のVR用HMDのメーカーやデバイスの種類、現状のコンテンツの状態、今後の展開予想などが熱心に解説されていた。

もしかすると、映像エンターテインメントの将来を変えるのはHMDデバイスかも知れないのである。

スペースが足りなくなってしまう申し訳ないがNABのエキジビション会場の報告は次回に回したいと思う。

Yoshishige Matsuno
VFXスーパーバイザー