NVC Monthly

寝屋川映像同好会会報
第２９号（２０１１１００７）
発行　竹 田 幸 男

同好会ニュース

■　平成２３年１０月例会

今月は出席者８名で撮影会、にぎわいフェスタ（市民文化祭）、第５回ビデオ作品発表会、忘年会、来年の映像フェスティバル等が主な議題になりました。

映写では第５回ビデオ作品発表会での発表作品が映写され、

最後のダメ押しが加わり、これで自信を持って見て頂ける作品が揃ったと確認できました。

■　映像寝屋川との合同例会開催

９月２５日（日）は今年度２回目の寝屋川市映像協会の合同例会が総合センター４階の視聴覚室で行われました。

１０時から映像寝屋川の役員会、１１時から映像協会の役員会を行い、午後１時からは合同例会、各種お知らせの後、１１月の市民映像作品発表会出品作を中心に作品映写を行い、終わって近くのファミリーレストラン「ロイヤルホスト」でお茶を飲んで親交を深めました。

■　平成２３年１０月例会

日　時　平成２３年１０月7日（金）　１３：３０～１６：３０
場　所　寝屋川市民活動センター　４階　こども部屋
出席者　新井　天野　石田　小笠原　佐伯　竹下　竹田　谷　（８名）
　　欠席者（４名）（５０音別　敬称略）

例会次第

１．報告・連絡・協議事項

（１）佐伯さんのＷｉｎｄｏｗｓ Ｍｅのパソコンに Windows 2000のインストールを行ったが、終了しても繰り返し勝手に再起動を行うので本体の故障と考えられる。（竹田さん）

（２）石田さんがデスクトップパソコンを新規購入。CPUはi5、1394端子付き。Ｗｉｎｄｏｗｓ７だが超編をインストールできた。

（３）竹田さんが製品動向を良く研究されて、ブルーレイレコーダーを半額程度で買うことができた。

（４）寝屋川まつり撮影報告
・当会からは、竹田さん、新井さん、天野さんが担当された。
・編集作業が終わった。ナレーションを入れるかどうか検討中。
・これまで毎年３４回撮影編集をしてきたが、メンバーの高齢化により今後の継続が難しい。

（５）撮影会プロジェクトチーム（天野さん、小笠原さん）
・東寺、竹炭、姫路城、五代力さん、信楽、白浜などを検討。
・検討の結果、東寺、竹炭に絞って、撮影可能かどうかを検討する。
・東寺には、10月21日（金）に、天野さんが下見をする。竹炭に関しては田渕さんに撮影が可能かを確認する。（天野さん）

（６）にぎわいフェスタ（第６１回寝屋川市民文化祭）映像発表会に関して
・映写日時・場所は、１１月４日（金）１４時～、アルカス　メインホール。

（７）第５回ビデオ作品発表会の件
・１１月２６日（土）午前の部　１０時～　午後の部　１３時３０分～。
・映写プログラムを１０月２５日（火）までに準備できれば、松愛会報に折込可能。（例会後に田渕さんに確認）
・１０月１２日（水）までに、竹田さん宛に「タイトル、時間、内容」を

１０月例会で提出してない人は提出する。（映写プログラムとの関係で当初予定１０月２０日（木）を例会後早めた）
・発表会プログラム作成（佐伯さん）
・１１月松愛会会報への折込依頼（田渕さん）
・１１月例会では、出品作品完結版を各自提出。発表会実施要領の最終打ち合わせを行う。
・プログラムは１０月２５日（火）完成、会員は１１月例会でＰＲ用として受け取る。
・打ち上げ会（田渕さん）

（８）忘年会プロジェクトに関して（石田さん）
・プロジェクトメンバーで、１０月８日（土）に松心会館の下見をする
・カラオケルームは予約できないので、食堂での喫茶を検討する。
・ギターの演奏が可能かを確認する。
・１１月の例会で詳細を詰め報告する。

（９）来年の映像フェスティバルに関して（竹田さん、新井さん）
・6月1日でアルカス大ホールの予約を終えた。
・3月までに出品作品を完成させ、3月例会で映写する。
・4月末にプログラムを配布する手はずで進める。

（１０）「NVC　Monthly」の記事執筆者の件。
・次回担当　竹下さん。

２．作品発表（第５回ビデオ作品発表会出品作品）
①「フィレンツェ追想」　　竹下さん　９分５０秒
・ナレーションが聞き取りにくい部分があり、その部分でＢＧＭの音量を下げては？

②「大阪市平野区　博物館を訪ねて」　新井さん　７分５５秒。
・最後をフエードアウトにされてはどうか。

③「宇治川の鵜飼　女性の匠と鵜が織りなす優雅な世界」　新井さん
８分４１秒。
・鵜匠の説明が聞きとりにくい。テキストで補ってはどうか。
・撮影者の感じたことを最後にナレーションで。（上記２作品とも）

④「交野山へハイキング」　　石田さん　　５分１１秒
・微笑ましい家族愛に満ちた作品。

・最初と最後に黒クリップを入れて欲しい。

⑤「憧憬 ローテンブルク」　　竹田さん　　８分５８秒

⑥「錦秋慕情」　　小笠原さん　４分４８秒
・「灼熱の・・・」のテキストを秋にふさわしく変えてはどうか。

以下の作品は、映写済み、その他で今回映写しなかった出品作品
⑦「ウグイス巣立ちの頃」　　谷さん　　５分０４秒

⑧「お父さんありがとう」　　谷さん　　８分１２秒

⑨「人生の扉」　　天野さん　　７分３６秒

⑩「雨のハイキングと高山植物」天野さん　　６分３５秒

⑪「古町のひな祭り」　　竹田さん　　９分５８秒

出品者は未完成・修正部分を仕上げた最終作品を１１月例会までに完成すること。

出品作品以外の映写
⑫「釧路湿原にて　カヌーに挑戦」　新井さん　８分１６秒
・未完成作品である。

４．次回・次々回例会
・１１月１０日（木）１３：３０～
寝屋川市市民活動センター　４階　こども部屋。
１１月例会のカメラ担当：佐伯さん。出力コードは小笠原さん。
・１２月例会　１２月２日（金）予定。

「フィレンッエ 追想」を制作して

竹 下　　功

構想

今年の発表会に何とか間に合ったこの作品の構想はかなり古く、多分第一回の発表会の頃に、駅前のアドバンスの喫茶店で竹田会長と今回のビデオのような内容の作品を作ってみたいと思っていると話しをしたことがありました。

沢山撮りためたカラースライドの色が少しずつ怪しくなり、ディジタル化を考え始めたのもこの頃と思いますがニコンのクールスキャンを買ったのが2006年夏で、2007年の初め頃にフィレンッェの写真がパソコンに取り込まれていました。

その中の一枚、あの絵が画面の上の方に張り付いているのですが、その絵の部分だけを画面一杯にズームするソフトはありませんかと、新井さんや天野さんに聞いていたのは今から２、3年前のことと思います。

最近は静止画をアレンジするソフトが色々出ていますが、店頭で見たり、パンフレットを見たりしても私の思っていることが出来るのかどうか判らなかったのですが、今年の平野の撮影会の時にイマジネートというソフトが紹介され、これなら私の思っていることが出来るかもと思い、購入しました。

と言うことでこの作品の第一部は1976年に撮影したカラースライドをイマジネートで編集し、これをビデオの編集ソフトに持ち込んで音楽やナレーションを付けて第一部を完成しました。

後半の第２部は2001年のイタリー旅行のビデオを編集したものですが、今回の作品の題からすれば内容はフィレンッェ限定の方が良いと思うのですが、それに耐えられるだけの画像が無く、フィレンッェに到達するまでのイタリー旅行のダイジェストでお茶を濁し、フィレンッェ以後は全部切り捨てました。

ナレーションについての補足

この作品は私の思いが一杯詰まっているのですが、肝心の画像がお粗末ですから、しっかりナレーションで補強しなければなりません。

何しろフラ・アンジェリコの受胎告知の絵がフィレンッェを代表する絵だと言うのは私の勝手な意見と言うわけではないらしいのですが、一般的にはとても納得できないとか、いい絵はまだまだありますよと言う世界です。

私はあの初めてのヨーロッパ旅行で印象に残ったことは勿論沢山ありました。今は殆ど忘れていますが。

例えば中学生の頃に読んだウインパーのアルプス登攀記の舞台であるマッターホルンの実物を見た時、夕方でシルエットだった所為もありますが、これは正にモンスターだと思ったあのインパクトは忘れません。

イタリーではこの作品で取り上げた３っの出会い、先ずはトリトーネの噴水で感動しました。

私はえらそうに「森鴎外の翻訳で有名な、アンデルセンの即興詩人の冒頭に出てくるトリトーネの噴水」と語らせましたが、実は私は始めの数行を読んだだけで、とても明治の文豪にはついて行けませんでした。でもその分、畏敬していましたので、ホテルをちょいと出てすぐにあの噴水を見た時、すごく感動したのです。

なにしろ出発前は学会後の行動を決めるためのアポ集めが忙しく、ローマの名所の研究はしていませんでしたので、これは昔仕入れた私のローマに関する数少ない知識の一つでした。

あらためて、一寸この小説の冒頭の所を調べてみましたので紹介します。

「ローマに行きしことある人はピアッツア・バルベリイニを知りたるべし。そは貝殻持てるトリイトンの神の像に造りなしたる、美しき噴水ある、大いなる広こうぢの名なり」

こんな調子ですから中学生にはとても読めません。

次に何これと思ったのがフィレンッェの駅近くにあるサンタ・マリア・ノベッラ教会でした。

あの包丁で切ったような建物の正面のデザインに驚かされました。あちこち見て歩くとあのスタイルは珍しいものではないのですが、あの幾何学的な線と緑と白の石の組み合わせと相まってすごくインパクトがありました。

これは見てもらえば判ることでナレーションで補強する必要はあまりありません。

三番目、これが一番のこのビデオの核心である受胎告知の絵ですが、私がイタリーへ行く前にこの絵についてどれ程の予備知識を持っていたのかを今考えてみるのに、何も知らずにあの修道院の中に入って素晴らしいものを発見した等という才能があったわけではありません。何も知らなかったら多分「ふうん」と思って通り過ぎたかも知れません。

やはり予備知識があったから探して見に行ったと思います。

当時私の持っていたガイドブックはブルーガイド「ローマとイタリア」(1975年発行)です。この本には　サン・マルコ美術館二階の壁にフラ・アンジェリコのフレスコ画「受胎告知」があると書かれているのみで、其れだけでこれは是非見なければと私が思うわけはないと思います。

絵に関する本は当時印刷も悪く、値段も高かったのですが、全部で２５冊ぐ

らいある世界名画全集という本を逐次買っていましたので、これを今調べてみますと、第４巻イタリア　ルネッサンスの開花　(1959年発行)にフラ・アンジェリコの受胎告知について書かれていました。

その本には若い頃の彼が描いたコルトーナ　ジェス寺美術館のものと、後年彼がサンマルコ修道院に移動し、此処で描いたあの絵が紹介されていました。

前者は色刷りで、こちらは白黒写真でしたが、説明では後者の方が、主題の精神が本質的にとらえられ、真の意味でのルネッサンス様式が確立されていると高く評価されていました。

多分これを読んで是非見てこようと思っていたのだと思います。

実際に見た感想としては、先ずこの日本で言えば国宝級の絵が正に小学校の廊下みたいな所に描かれていて、その時のままの状態で其処にあると言うことに驚きました。１４４０年頃から今日までこの様な状態で置かれていても、傷付いたり汚れたりしていないことに先ず驚いたのです。日本で言えば応仁の乱の時代からそこにあるのですよ。手で触ろうと思えば触れるのですよ。

そこが修道院の中という特別の場所だったから保存状態がとても良いのでしょうが、矢張りこの絵が、見るものに畏敬の念を起こさせる不思議な力を持っているからなのだと思います。

私はキリスト教徒ではありませんし、理系人間として処女懐胎等と言うことは信じられませんが、そのような理屈を抜きにして人に畏敬の念を起こさせると言うことはすごいことだと思います。

BGM

音楽の選択はいつも悩むところなのですが、幸運にもいつもわりに自分で納得できるものがありました。

何しろ知識の幅は狭いのに、何か理屈を付けて選ぼうとする傾向があるものですから、今回はどんな理屈を付けて選ぼうか、ルネッサンスにふさわしい音楽とか、イタリアに関係したものとか考えても、小曲でふさわしいものをよう見つけませんでした。

たまたま「車の中で聞くクラシック」とかなんとか言うちゃちなCDにバッハのＧ線上のアリア５分なにがしというのが目に付き、これならPart1に使えるかなと思いました。

その時もう一つ頭に浮かんだのがジャズピアニストのJacques Loussierで、バッハの曲を沢山演奏しているので、彼のＧ線上のアリアがあるはずだと思い、プレイバッハというCDを開いてみると、先ず一番にその曲がありました。

時間が３分と短く、想像したよりはおとなしい曲でしたが、Part1とPart2

の間に25年もの歳月があることを表現できたらと思いこれを使い、Part2の残り３分の１は時代を超越したフラ・アンジェリコの世界ですから、もとの曲に戻しました。

予想したほどの効果は無いかも知れませんが、自己満足です。

今朝（11月3日）テレビを聞きながら台所仕事をしていたら、突然聞いたメロディー、Ｇ線上のアリアが聞こえてきました。佐渡裕、サダマサシの題名のある音楽会という番組で青少年のオーケストラがチャリテイーコンサートの前座にこの曲をやっていました。

「あとがき」について

先日例会の席で見て頂いたものには、最後の「おわり」の前に矢張り黒の地に小さな字でto my wifeと書いたページがあったのですが、多分あまり気づかれなかったかと思います。

こう言うのは外国の本などでは小説でも、学術書でもよくあって「妻に捧ぐ」という所でしょうか。

其れを一寸真似てみたのですが、もっとはっきり書いた方が良いと竹田会長に指摘されて「あとがき」としてこの作品は妻に贈る鎮魂歌であると明記しました。

やや照れくさい思いです。如何でしょうか。

総括

志してから長いことほったらかしにしていたテーマを、今年の９月頃からあわてて作りましたので消化不良の作品で申し訳ありません。

然し５年もほって置いたおかげで、静止画に動きを与えるソフトが、としよりにも使えるようになり、古い静止画の画像と新しいディジタルの動画をあまり違和感がないように繋ぎ合わせられたこと、また色彩など画質もさほど見劣りしないように出来たことを嬉しく思っています。

むしろPart1が今から35年も昔の話しという実感がわかないのが問題かなと思ったりしています。

ＡＶＣメモ

市民文化祭の運営から見えてきた作品制作についての今後の一課題

竹 田 幸 男

毎年開催されている寝屋川市の市民文化祭、今年は市制６０周年ということで「文化のにぎわいフェスタ」というタイトルが加えられ、かつ、今まで市駅前から離れた場所にある「総合センター」で行われていたものを寝屋川市駅前に今年新たに開設された「アルカスホール」を中心に種々の行事が行われる、ということになり、今まで総合センターで開催されてきた「市民映像作品発表会」も一つの転機であると考え、寝屋川市映像協会では文化連盟を通じてアルカスホールでの発表会開催を強くアピールして実現しました。

今までの発表会は、総合センターの視聴覚室を使い、最大３０名ぐらい入れるスペースで細々とやってきました。２０人も入れば大入り、そして階下のホールの行事を見に来た人が見終わった後に、また疲れ休めに入ってくる人が多く、始終出入りが激しく、結果総計で５０人も入れば大入りという感じだったので、あの３５９席もあるアルカスホールに、今までのお客が入ったときに、どのようなみすぼらしい姿になるか、という心配がありました。そこでプログラムも１，０００枚用意し、特に女性会員や新入会員が中心となり熱心に友人を勧誘して頂きました。発表会当日蓋を開けてみると、最初、あの大きなホール（我々から見れば）に寒々と、パラパラとお客が散在する様を思い浮かべて待ったのですが、開演に近づくと上から見て６分、７分、８分と客席が埋まっていく様に驚きと安堵の気持ちに変わりました。

この勢いで、来年のフェスティバルに向けて内容に充実を図っていきたいものと考えます。

会場で、運営していて感じたところや、来場された人々、客席にいた会員に聞いたところ、色々の課題が浮かび上がってきました。その中で皆さんにこれから考えて頂きたいことは音量のコントロールであろうと思います。

まず「音が大きすぎてうるさい」という指摘がありました。これについては、会場の音量は高めであったと思いますが、このコントロールについては会場運営の問題があり、それだけではなく、作品作りの段階で皆さんにお願いしたいことを少し書いてみたいと思います。

今回の作品は標準画質であるＤＶで制作された作品が９人の９点、ハイビジョン画質で制作された作品が７人の７作品ありました。これをＤＶ作品はＤＶＤに、ハイビジョン作品はＢＤに、それぞれ記録しました。

記録に当たり、音量は元のままでは無く、作品ごとに音声レベルを下げ、または上げて、すべての作品が同じような感覚で視聴できることを目標に調整してＤＶＤまたはＢＤに記録しています。その調整値をｄＢ（デシベル・・・文の最後に注釈を入れます）単位で表すと、最も大きく下げた作品は－８ｄＢ、最も大きく上げた作品は＋７ｄＢで、その絶対値の差は１５ｄＢ（音圧比で約５．６倍）にも達します。最も大きく下げなければならなかった作品を元のま

ま再生したとして、その次に最も上げてやらなければならなかった作品を再生したら、音が小さくて（５．６分の１）聞き取れない程度であったと思います。プロの場合は音量計で監視して基準レベルの信号を巻頭に加えてレベル合わせを行っているので、このような差は出ませんが、設備の無い我々は多少の差は仕方ないのですが、これはちょっと大きすぎます。それよりも、もっと都合が悪いのは一つの作品の中でのレベルの変動の大きさです。

例えば最初静かな音楽やナレーションで始まった作品は、その音楽なりナレーションが、その前の作品と、あまり違わないレベルにしておかないとナレーションが聞けません。音楽も楽しめません。ところが、すべての作品とは言いませんが、ストーリーが進んでいって、クライマックスに達したところで非常に大きな音が出て来る場合があります。たとえば滝の音が入っているとします。ビデオカメラは現地音を非常に高いレベルで録音します。大きな音はＡＧＣ（オートマチック・ゲイン・コントロール）で押さえて、記録媒体の飽和を避けながら音を押し込んでいきますので音響エネルギーの密度は高く、非常に音量感があります。

もう一つビデオカメラの音声の特長は低音が出ないことです。低音が出るようにしておくと、筐体に直結したマイクが、ビデオカメラ内の音をすべて拾ってしまいますから、テープ送りのモータ音、ピント合わせ・ズーム送りのモーター音等を避けなければなりません。どうするかというとそういう機械音は低音が強いですから低音をカットしています。したがってビデオカメラの音は低音の欠けたキンキンした音になっています。このような高音に偏ったカメラのマイクで滝の音、川の流れ、街の雑踏、祭りの囃子、女性子供の歓声、飛行機の離陸音等の、耳に優しくない音を拾い、しかも先に述べたようにＡＧＣを掛けながらギュウギュウ押し込んだ、高エネルギーの音を聴いたら、それこそ「耳を覆いたくなる」音になります。

プロの撮影現場をご覧になって気の付くことは、画面に時々ふさふさの付いたマイクが誤って紛れ込みます。長い棒の先に風防の付いたマイクを、画面に入り込まないように、しっかり持った人が付いており、その横で音量メーターをみながら録音レベルを監視する人も付いています。カメラが対象から離れていても、回りがやかましい場所でも、マイクは、カメラと別体ですから低音カットをする必要は無く、対象に近づいて、はっきりした音声、耳に優しい音が拾えます。プロはこのようにしてカメラマン以外に、聞きやすい音、大きすぎない音を録音する人々が付いています。ですから現地音そのものの音声品質がアマチュアと全く違います。録音時にこのような配慮がされていない我々の録音を、無調整で編集作品に突っ込んだら、どんなことになるか。皆さんは余りされていないかもしれませんが、本来は編集画面でこの過大な音量を下げ、場

合によっては低音を上げてやる等、聴きやすく、耳が疲れない現地音になるように調整する必要があります。

この音声のコントロールが、我々の作品品質を上げるために、これから考えていかなければならない事と思います。

映像同好会の作品発表会は、小規模であり、手元でいつでも音量調整が出来るので、いままで全作品の音量レベルを合わせることはしていませんが、市民映像作品発表会の場合は、全作品を連続で映写する習わしになっているので、今まで１本のテープに全作品を連続して記録しておき、連続に映写していました。その場合、途中で音量レベルを調整しなくてもいいように作品ごとのレベルを調整していました。実は、今までは作品ごとのレベル合わせのほかに１つの作品内での音量差が大きくならないようにと、作品ごとに密かに部分的な音量調整をしていたのです。これによって「最初は良かったが、作品の途中で大きな音が出て、うるさい。」ということがないようにしていました。つまり映写の途中でしょっちゅうボリュームをいじるのと同じ事を予めやっていたのです。

このような操作は作品のオリジナル性を損ねると考え、今回は特殊な例を除き、途中のレベル調整をやめました。オリジナル尊重と言えば聞こえがいいですが、言い換えれば「手抜き」になります。これが、簡単にはレベルを調整できない今回の会場環境によって「やかましい音」という原因にもなったと思います。

終了後にお客に聞いてみると、やかましくてかなわんので、音を下げてくれと頼みに行った、という人が居りました。そのせいかハイビジョンの部では少し音が小さかったということでした。会場内にいた会員も、最初はやかましかったと言っています。

今後は客席にモニターの会員を置いて音量が高ければ下げるようフィードバックするシステムを考えたいと思いますが、作品そのものの音声レベルが一作品の途中で不安定ならば、やかましいと言われて音量を下げた後で、今度は聞こえなくなったという不満も出ます。作品内の音量レベルの安定化がぜひ必要であり、今後皆さんの研究課題になってくると思います。　■

注：デシベル（decibel, ｄB）は電気工学や振動・音響工学などの分野で使われる無次元の単位で、たとえば増幅器の入力電圧をｘ、出力電圧をｙとすると、利得（ゲイン）Ｇは、

Ｇ＝２０ｌｏｇ$_{10}$（ｙ／ｘ）［ｄＢ］で表されます。電圧、電流、音圧の場合の係数は２０、電力の場合係数は１０となります。人間の感覚は対数（ｌｏｇａｒｉｔｈｍ略してｌｏｇ）的な変化として感じるのでこのような値が使われています。