

NVC Monthly



寝屋川映像同好会会報

第76号(201511)

発行 竹田幸男



映像協会・秋の撮影会

10月21日(水)朝9時に寝屋川市駅ホーム集合・出発、モノレールに乗り換えて万博記念公園駅へ、駅前から早速カメラが回り出します。一日好天に恵まれ、皆さん良い映像が撮れたものと思います(写真)。

市民文化祭 映像作品発表会

11月1日(日)総合センター4階視聴覚室で10:30分映写開始、全14作品のうち同好会からの出品は竹下さん、新井さん、谷さん、竹田さんの4作でした。

大阪アマチュア映像祭

同じく11月1日(日)大阪市立中央図書館で開催、今回は竹下さんの「巨木探訪」が映写され、多くの拍手を頂きました。

例会の窓

平成27年10月例会

日 時：平成27年10月14日(水)

13:30

場 所：産業振興センター5F 会議室(大)

出席者：新井 天野 小笠原 佐伯 竹下

竹田 谷 田淵(50音順・敬称略)

寝屋川支部地区委員 吉岡さん

欠席者1名

例会次第

1. 報告・連絡・協議事項

(1) 会報筆者 竹下さん

(2) 今年の大阪アマチュア映像祭

・11/1 竹下作品を出品。皆さん参加して応援を。

・東京アマチュア映像祭

竹田さんがチャレンジ賞を獲得され東京両国での映像祭で表彰された。

(3) 市民文化祭

・11/1 9:30 総合センター集合

10:30～・12:20～・14:10～ の3回映写

竹田さん、新井さん、谷さんは11:30頃会場をでて大阪アマチュア映像祭に参加。

(4) 9月12日(土)映像北大阪との合同例会の結果

13:00 守口市中央公民館4F

岡崎先生講演：音と著作権の話題

寝屋川からは、心・思い出 3作品映写。

「ありがとう」「あいつ」「思い出せない思い出」

(5) 10/21(水)映像協会秋の撮影会

・参加者は、9:00 寝屋川市駅ホーム集合

2. 協議事項

- (1) 松愛会寝屋川支部 40 周年記念行事への対応
 - ・ 記念行事と同好会展示 (28 年 1 月 30 日 (土))
 - ・ 3 階の行事が全部済んで 2 階の懇親会が始まるまでの時間が短いので映像作品を見てもらう時間的な余裕がないと思われるので、作品映写はやめて同好会活動のアピールだけにしたい。テレビ画面を使って活動内容を映写する。
- (2) 会員作品展への対応 (28 年 1 月 8 日 (金) ~ 11 日 (土))
 - ・ テレビを 2 ~ 3 台並べて、お客様が見たいのを選ぶ方法としたい。内 1 台は映像流し放しでもよい。
 - ・ 一人何作品かをメニュー付きで B D ・ D V D に入れて、別に作者ごとにタイトル、内容の説明、時間などのリストを作り、見に来た人に選択してもらう。リストは次回例会までに竹田さんに渡す。

3 . 映写 ・ 研究発表

- (1) 小笠原さん 「雨の撰津峡散策」 8 分 10 秒
 - ・ 音楽と水の音のバランスに注意。水音を生かす部分と音楽を聴かず部分を交互に作っては。
 - ・ ズームが途中で止まって 3 段階になっているので、一気にズームアップしたい。撮影したものを生かすには、中の段を捨てて他のカットをそこに入れてはどうか。
- (2) 佐伯さん 「秋の般若寺と浄瑠璃寺」 5 分
 - ・ 前回のものに比べて短く纏められてすっきりした。逆にバスからの景色は、もう 1、2 カットあっても良かったか。
 - ・ 寺の説明、駅の看板をいれては。
 - ・ ラストシーンは人物が帰っていくところにしてはどうか。
 - ・ 次回はナレーションと音楽を期待します。
- (3) 新井さん 「田んぼアート」素材
 - ・ 今回は、ドローンで空撮された田んぼアートの映像の紹介。
- (4) 新井さん 「初ひ孫 こんにちは」
 - ・ 生後 3 か月の初ひ孫を撮影されたほほえましい素材の紹介。
- (5) 谷さん 「金剛山に行こう」 6 分 20 秒
 - ・ 前回の作品のナレーション他を改良された作品。
 - ・ 既成の音楽のメロディに頼らず、著作権フリーの音楽を使うようにしよう。
 - ・ 説明の字体 ・ 大きさ ・ 位置を揃えましょう。背景との関係で見にくくなるのを避けるには輪郭付きの文字などを選ぶのも一つの方法です。

(6) 竹下さん 「鴨川シーワールド」 10分

・前回の人工音声から、ナレーターに依頼して完成した作品を披露された。

4. 各会員の最近の活動状況・情報交換・当面する問題点等

・パソコンで完成した作品をBDレコーダーに書き込む方法、など。

5. 来月の開催日 11 / 13 (金)



ナレーション雑感

竹下 功

私はナレーションについて意見を述べる事などとても出来ない男ですが、少し感じていることを書いてみました。

話術巧者でも無く、話術研究者でも無い私がこの話題を取り上げたのには訳があります。

実は先日大阪アマチュア映像祭に参加させて戴き会場へまいりました。司会をされていた方の名前は忘れましたがプロのナレーターとのことで良い司会をして居られましたが、最近のアマチュアのビデオは自分でナレーションを入れられる人が多くて、私の仕事はさっぱりだとおっしゃって居ました。

この方が私の作品の上映の後で、ナレーションがとても良かったと褒めて下さいました。

私の最近の作品は、ご存知S夫人で、ボランティアで老人ホームなどで本の朗読などをされたりして居られる方で、セミプロ級の方です。

私はとても嬉しく思いました。

ビデオという物は、其処に文字を書き込んだり、音楽を付けたり、ナレーションを入れたり出来て、それらをどの様にしようかと考えるのも楽しみの一つですが、又苦勞するところです。

文字を入れるのは、多用すると其れを読むのに気をとられて、肝心の映像の方を見るのが留守になって仕舞うというきらいがあります。

その点ナレーションは耳から入る情報なので、上手に使用すればビデオ作品をより充実した物に創り上げる効果があることはよくご存知のことと思います。

このナレーションには重要な要素が二つあります。

1つめは文章の出来です。ビデオを見ている人の心をつかむ言葉で無ければなりません。其れはナレーションに限らず、私が今書いているこの文章にしても、もう少し先まで読んでみようかと思ってもらえるか、ああもう良いわと思われてしまうかの分かれ目になります。

2つめはその文章をどの様に読み上げるかが問題です。

何ヶ月か前にナレーションの専門家のお話がありましたが、其れは如何に正しい標準語のアクセントで読み上げるかと言う事が中心でした。其れは勿論基本でしょうが、問題はその先で、その言葉の中に、如何に感情移入が行えるかが大事だと思います。

最近ではコンピューターソフトが進化して、原稿を上手に標準語のアクセントでしゃべってくれますので、単純な説明なら其れで良いのですが、その声は視聴者の耳のそばを流れすぎて行くだけで、視聴者を映像の世界に引き込む力はあまりありません。

此処まで書いてきて、ナレーションという英語はどんな意味を持っているかを知らねばならないと思い、研究社の大英和辞典をひもといてみました。

「出来事、体験などを話すこと」と書いてありました。と言う事はテキストを棒読みするような言い方では無く、当然感情のこもった話し方になるはずです。

私は今回の作品で、「皆さん世界で一番大きな生き物は何かご存知ですか」で始めました。

この一言が視聴者をこれから始まるビデオの世界に引き込むことに成功したのだと思います。

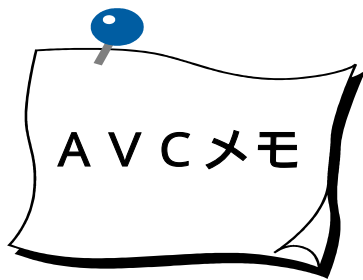
始めが良くても見終わって、くだらないと思う作品もあれば、あまり期待しないで見て後で随分面白かったという作品もあるでしょうが、やはり入り口で人の心を捕らえることは大切です。第一印象が大切なのは世の常です。

今回の作品の冒頭の言葉はごくありふれた物ですが、堅苦しいタイトル「巨木探訪」なんだこれとは思ってる視聴者に、優しく問いかけられると、ちよつと見る気が起こるものだと思います。

入り口の言葉はありふれた言葉が良いのです。

さらにあの作品について言えば、全体にナレーションの量は多くはありませんでしたが、もう一つ、あのトンネルツリーの入り口で、私の邪魔をしないように立ち止まって下さった方に、「どうぞお入り下さい」とナレーターが声をかけたことによって、自分もその画面の中にいる一人であるような気分になれたのでは無いでしょうか。

このようにナレーションは見ている人と作品の一体感を深めることが、昔の言葉で言えば「あらまほしきことなり」です。



「H D R」

竹田 幸男

この略号は「ハイ・ダイナミック・レンジ」の略号で「ワイド・ダイナミック・レンジ」という場合もあります。テレビ、ビデオに関しても使われますが、ここでは、まず写真について説明しましょう。

ダイナミックレンジとは、この場合明るさの範囲のことで、夜の風景で人間の目でやっとわかる程度の明るさから、最も明るい風景、たとえば太陽に輝く白い雲のような明るさまでの範囲のことを言います。明るい太陽の下で風景写真を撮り、そのとき暗い洞窟の中の様子も画面に入っていたとします。普通は外の風景がきれいに写るようになって、洞窟の中の様子は真っ黒になっているでしょう。逆に洞窟の中の様子がはっきり写るように露出を加減すると外の風景は真っ白になってしまいます。あるいは夜の街の明るい灯火の下で、明るい風景に背を向けた逆光の人の顔は暗く、表情がはっきりわかりません。もし、この人の表情がよくわかるように調整して撮ったとき、背後の街の風景は明るすぎて細部がはっきり見えない画像になっているかも知れません。

このような問題を解決しようとするのが、写真におけるHDRです。どのようにするかと言いますと、写真を撮影するときに続けて複数の写真を撮影します。数枚撮る場合もありますが、ここでは2枚とします。1枚目は、明るい部分をきれいに撮ります。白い雲の形もしっかり写っているが、洞窟の中の暗い部分は真っ黒で写っていない（これを黒つぶれと言います）かも知れません。2枚目は暗い部分がよくわかるように撮ります。明るい部分は、明るすぎて全体に真っ白になっている（これを白飛びと言います）かも知れません。この2枚の画像から、1枚目の明るい部分がうまく写っている部分を抽出し、2枚目から暗い部分がうまく写っている部分を抽出し、両方のデータを合成して1枚の写真に仕上げます。出来上がった写真は明るいところも白飛びせず、暗いところも黒つぶれせず細部がよく見えるように写っています。今のデジタルカメラには撮影前の設定でこのような写真を自動的に作ってくれるものがあります。

このように、僅かな時間を置いて連続した写真を撮って、それを合成するので、動くものは苦手です。先の例で、たとえば車でも、人でも、カメラの前を横切ると、1枚目と2枚目とでは動くものの位置が違う画像になるので、うまく合成できず、動いたものがずれて合成され、二重写りの幽霊のような画像になるかも知れません。このようにHDRは今までの技術では全体がうまく写らないような条件でも全体の細部がよく見えるような写真が写せることになります。