

“湘南映像祭 最優秀賞に15歳が受賞！”

◆受賞作品◆

- ★大賞 「道」 湘南台中学校
- ★湘南地域賞 「筆とだるまに託す想い〜職人・荒井
星冠を追う〜」
東海大学文学部広報メディア学科
山本新太郎、坂内元
- ★ほのぼの賞 「金魚が結ぶ家族の絆」
藤沢工科高等学校放送部
- ★教育部門賞 高校・大学生賞
「Lose」
東海大学文学部広報メディア学科
早川陽子
- ★教育部門賞 小学・中学生賞
「商店街のコマーシャル〜西山サイクル
自転車でのすばらしい体験〜」
辻堂青少年会館
- ★技術賞 「家電進化（真価）論」 輪島礼奈
- ★残念賞 「きたむら残念SHOW」
明治大学付属中野八王子高校

◆入賞作品◆

- 「ムキ蔵のデート」 厚木清南高等学校映画部
- 「ひとりアートライブ」 弥栄東西高等学校
- 「みんなで作ろう湘南台のクリスマス」
- 文教大学川合ゼミナール 岩原正明・金谷恵・村元加菜子
- 「北の大地の片隅で…」 稚内北星学園大学高谷ゼミ
- 「救世主をさがそう」 佐藤剛平
- 「mobile」 東海大学文学部広報メディア学科 庄司徳生
- 「DREAM」 小暮貴恵・山口淳・佐藤真美
- 「羊毛を染めて紡ぐ〜」 駿河大学塚本ゼミナール
馬場義貴



『道』より

今年で4回目となる、湘南映

像祭、年々作品のレベルは向
上して来てはいましたが、今
回の参加作品は一段と素晴ら
しい作品が多く、嬉しく思っ
ました。この半年間で3回開
催した「湘南映像祭・ビデオ
講習会」なども貢献したのか
もしれません。

すべての参加作品に「お疲れ
さま賞」をあげたいという審
査員長の東海大学 五嶋正治
先生はじめ審査員メンバーの
気持ちです。有り難う御座い
ました。

9月21日、藤沢産業センターにて
湘南映像祭を開催されました。
個性あふれる140作品が寄せられ、
入賞15作品の中から今年の最優秀
賞「湘南映像祭大賞」は、湘南台中
学校の15歳の女子3人組が制作し
た「道」が受賞しました。
今年度の映像祭は10代〜20代の活躍
が目立ちました。

混戦のすえ大賞に選ばれた作
品「道」の作者は湘南台中学
校の三年生の女の子達。
主人公の不登校であった事を
テーマに、小学生時代や家庭
生活を振り返り、母校を訪ね
過去の自分と向き合う。とい
った15歳とは思えないテーマ
で、表現したいという作者の
想いがつまったメッセー
ジ性の強い素晴らしい作品で
した。

作品の中のイメージショットは
自然と思いついたと笑顔で話
す15歳の少女。壇上に上が
った初々しい笑顔と作品との
ギャップが素晴らしく、映像
作品を作り上げて過去を乗り
越える事が出来たのでしょ
う！

scmn

Shonan Citizen Media Network
湘南映像祭新聞
Shonan Video Festival Newspapers

発行者
NPO法人
湘南市民メディアネットワーク
神奈川県藤沢市藤沢110-4
TEL/FAX 0466-62-2288
E-mail info@scmn.info

<http://scmn.info>

協力

江の島ボウリングセンター
TEL 0466-23-6114
藤沢市片瀬海岸2-15-22
<http://a-bowl.jp/>

cirae
koya

ムービー塾体験レポート

みなさま、こんにちは。コウチャ
んです。

DMD (Digital Movie
Director) 存知で
すか？

「一億総クリエーター」を目標に、
主語、述語、目的語、セリフなどを
1行ずつ入力してゆくことにより、
誰もが簡単にアニメ映像を生成でき
るシステムで、現在大変注目を集め
ています。このDMD、ついに新バ
ージョンDMD2.0が6月9日よ
りフリーウェア公開が始まっていま
す。みなさまもぜひダウンロードし
て使ってみてください
(<http://www.movie-school.org>)。

開発者の東北大学青木輝勝准教授
らによると「中学生、高校生、大学
生の映像表現教育からシニア世代の
生涯教育まで幅広く利用して頂き
たい」とのこと、出張講座「ムービ
ー塾」の開催も随時受け付けている
そうです。すでに学校でのムービー
塾開催も多数行われておりますので、
安心して開催を依頼することができ
ます。ご関心をお持ちの教育機関の
先生方などはぜひともムービー塾事
務局宛に「一報ください」
(E-mail: info@movie-school.org)。
さて、今回は2008年9月2日
(火)、長野県のみつもと情報創造
館にて開催された第83回ムービー塾
をレポートしましょう。

松本での開催は今回が2度目。前
回に引き続き松本シニアネットの
方々を中心に15名の方が参加して
くださいました。松本はDMDの最も
盛んな地域のひとつですので、参加
者の皆様がどんな作品が出来上がる
か楽しみです！
午前中は東北大学青木輝勝准教授
によるDMD2.0の使い方の説明
です。



午後からは自由制作。わからないと
ころはスタッフに質問しながら、自
由なテーマで作品を作っていきます。
今回のムービー塾を企画してくださ
った松本シニアネットの宮本様も参
加者の指導に大活躍です。



今回の1位、塚田巧さん。もともと
タイムリーな話題で参加者の皆さん
からの票を集めました。
第2位、小穴一郎さん。短めのセリ
フまわしとよくマッチした選曲で、
とてもテンポのよい作品。オチも意
外です。
第3位、演技力抜群の青木豊夫さん。
アフレコ機能を活用し、おじいちゃん
役を見事演じきってくれました。
さすがにDMDが盛んな土地柄。通
常よりも短い時間であったにも関わ
らず力作が揃いました！ みなさん
おめでとうございます！
最後に松本シニアネット会長の大月
一夫さまより得意のマジックをまじ
えながらご挨拶をいただきました。

一人一人にこだわって 学習のコーチを40年

一ひらめく頭に変える一

自著

『お母さんは勉強
を教えないで』

草思社

書店でお取り寄せできます

小中高 個人教授 補習・受験 数英国

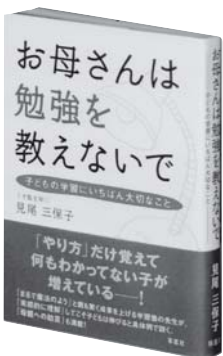
IQ EQ
知 と 心

江ノ電 江ノ島駅 2分

ミオ塾

ミオジユク

☎0466-26-3019



みんなの 湘南映像祭新聞

青木 輝勝 (あおき てるまさ)

少々前の話になるが、8月末にある学会の大会に参加するため学生を3名連れて博多に行ってきた。

各種学会行事の中でも大会というのは非常に多くの同分野研究者が集まる一種のお祭りだと思っていたんだけど、わりややすい。本業中の本業である自分の研究成果の発表もさることながら、仲間の研究者や学生時代の同級生などとの久しぶりの再会、あるいは日頃

“雲の上”の存在である大教授と気軽に話せることが楽しみのひとつとなっている。知らない土地で地元の名産をつまみながら旧友と杯(さかずき)を交わすというのはまさに至福の時間ですな。

さて、今回の大会に関しても「とても楽しかった!」と言いたいところであるが、実はこの出張前日にぎっくり腰をやらかし、まさに這いつくばって博多までたどり着いたという状態だった。このため学会会場とホテルの往復が精一杯で、楽しいことは何ひとつなかった。帰路も這いつくばってなんとか自宅にたどり着きそのままベッド(直行だった)のでまあ楽しいはずもない。

...と思っていたところ、実は翌日大変にうれしい出来事があった。同行の3人の学生が学会の空き時間を使って大宰府に観光に行ったとのこと。おみやげに大宰府天満宮のお守りを買ってきてくれたのである。「学業成就のお守り」といえば受験の年にしか買わないのが普通なのだろうが、私は毎年初詣に行くとは必ず学業成就のお守りを買うという(へんな習慣が身についているのだ(一応、学者という身分なのでなんとか学業を成就したいと凝りもせず毎年必ず誓いを立てる(笑))。これまであいにく大宰府には縁がなく、太宰府天満宮のお守りは持つていなかった私にとって、学問の神様の総本山、大宰府天満宮のお守りはまさにこれ以上ないプレゼントである。有難く頂戴することにした。大切にし

なくちゃいけませんね。

もつとも自宅に戻って妻に言われた一言が強烈であった。「学生さんに学業成就を祈願されているあなたって本当に大丈夫?」(笑)

さて、今月の技術講座に入りましょう。前回・前回の2回で「静止画と動画の圧縮技術」について学んでまいりました。今月からはがらりとテーマを変えて「3D映像技術」についてお話ししましょう。3D映像とはテーマパークなどにある赤青メガネ(正式にはアナグリフメガネと言う)をかけて見る「飛び出す映像」などのことです。子供だましとあなどるなかれ。ハリウッドの監督の中にも「これから映画は3Dの時代を迎える」と公言する人は少なくなく、また、ある著名監督は「今後3D映画以外の映画は撮らない」とまで宣言しているのです。このような状況からも3D映像は次世代コンテンツとして非常に期待されているのだと言ったことがおわかり頂けるでしょう。この3D映像、これまで技術的に非常に未成熟な部分が多かったのですが、この10年くらいに非常に大きく進展しています。さらなる技術発展のもと、誰もが映画館で3D映画を当たり前に来る時代がそう遠くはないという前提のもと、皆様もその基本原理を学んでみて下さい。

さて、今回は3D映像の第1回目というところで、「そもそも平面上に映された映像がなぜ立体的に見えるのか?」について考えてみましょう。

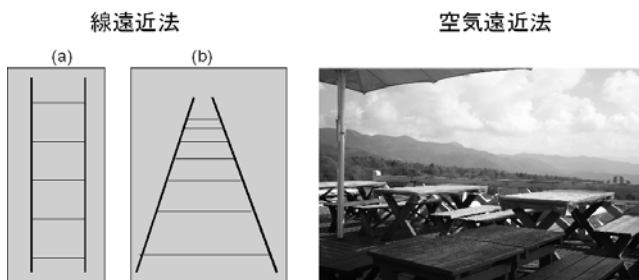
私たちが映像を見たときに立体的に感じる要因は非常にたくさんあります。が、実はこれらの立体視の方法は2種類に大別できます。ひとつは人間の目の錯覚を利用したもので、コンテンツそのものの工夫により立体感が得られるものです。このような要因としては、網膜像の大きさ、線遠近法、空気遠近法、きめの勾配、水平線効果、陰影方向、

重なり合い、色相差利用などがよく知られています。そしてもうひとつが人間の視覚生理に倣い日常生活(3D光線空間)において自然に感じる立体感を再現することにより生じるもので、コンテンツそのものの工夫というよりは映像表示方法(ディスプレイ)の工夫によって実現されます。これらの要因としては両眼視差、輻輳、調節、運動視差などがよく知られています。

通常3D映像という後者をいかに支援するかということが最重要課題なのですが、紙面の都合上、今月は前者の目の錯覚を利用したものの方に焦点を当てることにしましょう。

まずは図1をご覧ください。これは線遠近法ならびに空気遠近法の例です。線遠近法・空気遠近法は絵画テクニックとしても頻繁に使用されているのでご存知の方も多いでしょう。よく知られた方法ではありますが、これらも錯覚の一種と言えます。

図1



(a)は平面的に見えるが(b)は奥行きがあるように見える
近景のテーブル・イスははっきりと遠景の山脈はぼけて見える

また、あまり皆様にない例として図2の水平線効果があります。図2において(a)では2つの黒色物体が平面的に見えますが、横に1本線を引くととたんに奥行きを持つように見えます。どうやら人間は横に1本線を引くとそれを水平線としてとらえ、その水平線に近いものほど奥にあるように見えるようです。

図2



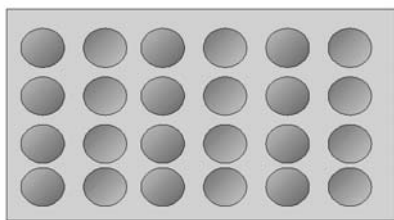
線を1本引くと、それが水平線となり、水平線に近いほうが遠くに見える。

今度は図3をご覧ください。これは私の最も好きな錯覚のひとつなのですが、1, 3, 5列目の○は手前に飛び出して、2, 4, 6列目の○は逆に奥に引っ込んで見えるように見えますよね?ただ、面白いことにこの新聞を逆さまにして再度この図を見ると、1, 3, 5列目の○が奥に、2, 4, 6列目の○が手前に見えるようになります。

はて?この原因は何でしょう?

正解は「光の当たり方」です。通常私たちの日常生活においてほとんどの場合合光というもの(太陽、室内照明など)は上から下に向けて発せられており、その逆はほとんどありません。このため、人間は「光は上から降り注ぐもの」という前提でモノを見ているようなのです。そういう前提を置くと、1, 3, 5列目の○が手前に見え、2, 4, 6列目の○が奥に見える理由も、逆さまにするとそれが逆になる理由も説明がつきます。

図3



そして最後に図4をご覧ください。左右どちらか半分がぼけているのですが、画像そのものがぼけているかどうかではなく、その境界部分がぼけているかどうかによってどちらが手前に見えるのかが変わってくるようです。

図4



(a)左右の境界線部分がはっきりしている(左半分と同じ) (b)左右の境界線部分がぼけている(左半分と同じ)
(a)(b)のいずれも左半分が手前に見える(一輪郭線を含む部分が手前に見える)

さて、今月は3D映像の一番の基本として、そもそもなぜ人間が立体感を感じるのか?ということについて特に目の錯覚について説明してまいりました。人間の視覚特性というものは本当に面白いものです。来月はいよいよ本分野の中心トピックである視覚生理に基づく立体視についてお話ししましょう。



青木 輝勝
(あおき てるまさ)

東北大学 電気通信研究所 / 情報科学研究科 准教授
文部科学大臣表彰若手科学者賞 など受賞多数

TVF (東京ビデオフェスティバル) 2009

表彰式 2009年2月28日
ランドマークホール (横浜)
賞 ビデオ大賞 賞金50万円/副賞
日本ビクター大賞 賞金50万円/副賞
/他
主催 日本ビクター株式会社
東京ビデオフェスティバル事務局
<http://www.victor.co.jp/tvf/>

第2回鎌倉映像フェスティバル

授賞式 2008年10月24日 入場無料
鎌倉生涯学習センターホール
賞 最優秀賞 賞金20万円
/他
主催 (財) 川喜多映画文化記念財団
<http://www.kawakita-film.or.jp>

NPO法人

湘南市民メディアネットワーク

インターネット (WEB) ライブ放送 『こんにちは映像ですが』 放送開始!

放送日時 毎週水曜日 12:40~13:10
湘南市民メディアネットワークホームページ
<http://scmn.info>
にアクセスしWebライブ番組配信へ
シネコヤ+ワークショップ
メディア講座 (映像制作講座)
撮影・編集 /他