

差出人: NewsMail - metaFrontier.jp, LLC <newsmail@metafrontier.jp>  
送信日時: 2014年11月27日木曜日 1:33  
宛先: info@metafrontier.jp  
件名: メタフロンティア ニュースメール Vol.32 (2014/11/27)

各位

いつもお世話になっております。  
メタフロンティア合同会社の柴田賀昭です。

弊社が関わる業界団体の活動に関し、ファイルベース映像制作やデジタル放送関連のトピックやセミナー情報、その他各種ご案内などを不定期にてお届けいたします。

本メールの転送はご自由です。まわりにご関心をお持ちの方がいらっしゃいましたら、どうぞ遠慮なくご共有ください。

また配信停止を希望される方は、お手数ではございますが本メールに対して返信操作をして下さい(宛先: newsmail@metafrontier.jp)。その際、一行目に「配信停止」と記入していただければ自動的に削除されますので、どうぞ遠慮なく。

---

#### ◆目次

- 柴田賀昭の「ちょっとお茶でも。。。」
- EBU(European Broadcasting Union) 発
- SMPTE(Society of Motion Picture and Television Engineers) 発
- メタフロンティアからのお知らせ

---

#### ◆柴田賀昭の「ちょっとお茶でも。。。」

- 第20回 ”実写とは何ぞや?”

最近、子供の頃に親しんでいたアニメの実写版がやたらと増えてきたような気がします。例えば「妖怪人間ベム」[1]然り、「ガッチャマン」[2]然り、そして今も「ルパン三世」[3]の実写版が上映中とのことです。

これらは、もちろんビジネス的にはそれらに慣れ親しんだ我々世代が親となり、その子供世代も巻き込んだかたちでの興行が期待できそうといったことにあるようですが、技術的には何と言っても、かつてアニメでしか映像として表現できなかった非現実的な世界観が、今やCG(コンピュータ・グラフィックス)を駆使することで高いリアリティを持って表現することが可能になったことの証左とも言えます。

これを書いていてふと、かつて MPEG-7 標準規格への技術提案で用いる映画素材の利用許諾を得るべく SPE(Sony Pictures Entertainment) を訪問した時のこと [4] を思い出しました。この時案内されたスタジオツアーの際に伺ったのが、その翌年に公開予定だった「スチュアート・リトル」[5]制作の裏話でした。ご存知の方も多いと思いますが、これはスチュアートという名前のネズミが家族の一員として活躍するファミリー映画ですが、この主人公であるネズミは完全にCGで合成されたもの。従って、例えばスチュアートと人間との会話シーンなどの撮影において、当然“彼”はその場には居ません。しかし相手方の俳優は、彼があたかも“その場に居る”かのごとく振る舞うことが求められます。

もちろん、(SPEのスタッフ曰く)「それをやり遂げてこそプロの俳優。」とのことではありますが、とは言え相手が生身の人間であれば、場合によってはアドリブも含めて互いに言葉をキャッチボールすることで、より深く役柄に入っていけるといったこともあるでしょうから、このように事前に準備されたシナリオに完璧に従って“見えない相手”との自然なやり取りを演じるには、それ相当の苦労もあった

ようです。

それは兎も角、2000年代に入るとCGは多かれ少なかれほとんどの映画で使われるようになり、今日では、時間とカネさえかければもはや作れないシーンはないとまで言われているとのこと[6]。

一方、先月(10/19)、NHKで放映された「カラーでよみがえる東京～不死鳥都市の100年～」[7]、これは東京を撮影した古い白黒フィルムの色彩を復元させたものですが、昔のカラー映像のような質感もあいまって、“色”を与えることでこれだけリアリティが高まるものかと非常に興味深く見ました。ただ、ふと思ったのが、白黒映像とはカラー映像から色情報を取り除いたものである訳ですから、色彩の復元とはすなわち想像上の色情報を新たに創り出して追加したということ、つまりそれが本当に正しい色を呈示している保証はなく、とは言え、その真偽についてはもはや誰にも判りません。

尤も制作陣はそんなことは百も承知なので、よりホンモノに近づけるような様々な資料を詳細に分析して色決めをおこなったとのこと[8]で、色付けのみならず“色決め”の段階でも相当の苦労が偲ばれます(余談ながら、先述した“質感”にしても、あえて意図的に“昔のカラー映像”のようなかたちに仕上げにしたものと拝察します)。

これら二つから強く感じたのは、今や映像加工技術は、実写レベルにおいても本当に“何でもアリ”になってしまったということです。かつて(今も?)一世を風靡したプリクラ(プリント倶楽部)が、最新のものでは被撮影者の写真写りをよりカワイイものにすべく最先端のレタッチ(画像の修正・加工作業)技術を駆使しているとのこと[9]ですが、撮影後の女性モデルの写真をレタッチする様子を紹介した動画[10]を見るにつけ、我々は一体何を見せられているのだろうといった一抹の不安を覚えたりもします。

そして動画においてもコラ画像(コラージュ)の制作が身近なものとなってきました。例えばこの夏に話題となった中国コラ職人が作ったという「金正恩動画」[11]。貼り付けられた金正恩の顔(画像)の変化が“コマ送り”しているなど一見してコラ動画と判るレベルの代物ではありますが、実はポートレート(人物写真)を一枚与えるだけでその人物の様々な顔表情を合成するといった技術は既に確立されています[12]ので、各国首脳や著名人のようにその顔写真があちこちに転がっているような人物であれば、その顔表情の変化をフレーム単位で合成してフレームに作り込んでいくことによって、実写と完全に見間違ふようなコラ動画を制作することも技術的には十分可能であると思われまます。

しかし、こうなってくると果たして一体全体「実写とは何ぞや?」といった疑問が頭をもたげてきます。先述した顔表情の合成技術、その原理を簡単に説明すると、CGで用いられる3次元の顔表情動作モデルに顔写真をテクスチャマッピング(静止画貼付)したものであり、これはこれで別の意味での実写とCGとの合成とも言えます。

そもそもデジタルデータとしてみれば全ての映像はRGB(Red/Green/Blue)の画素が集まって構成される静止画フレームを例えば秒速30枚で切り替えているものに過ぎず、そのレベルでは実写やCG、更にはアニメーションといった区別は全くありません。そしてCGは技術的には既に実写と見間違ふレベルに到達しており、今は(それができると自体は当然で)それを如何にしてより低コストで実現するかといった技術トレンドにあると思います。そしてこのことは、アートとしての映像をみた場合、広範囲の映像クリエイターにより高度な映像表現の自由度をもたらすことにつながっている訳ですから喜ばしいことには違いありません。

他方で映像を「写実性」という側面からみた場合、もはや「実況や実景をありのままに写し出す」意味での純粋な実写はもはや存在しえないこととなります。尤も以前、目の風景の一部分を意図を持ってカメラで“切りとった”瞬間にそれは「事実」ではなくなるとの話をしたこともあります[13]ので、映像自体に純粋な写実性を求めること自体がもはやナンセンスなのかも知れません。とは言え、先述したNHKの番組が示したように、(白黒でなくカラーであるなど)それが実際に肉眼で見られるものにより近ければ近い程リアリティが高まり、それがあたかも事実のように思えてしまうのもまた悲しい人間の

性でもあります。

その意味では今後、(ネットも含めた)メディア・リテラシー[14]拡充の必要性が益々高まることになりそうです。

[1] <http://www.ntv.co.jp/bem/>

[2] <http://www.gatchaman-movie.jp/>

[3] <http://www.lupin-the-movie.jp/>

[4] <http://metafrontier.jp/drupal/sites/default/files/info/metaFrontierNewsMailVol19-131008.pdf>

[5] <http://www.sonypictures.jp/archive/movie/stuartlittle/>

[6]

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B3%E3%83%B3%E3%83%94%E3%83%A5%E3%83%BC%E3%82%BF%E3%82%B0%E3%83%A9%E3%83%95%E3%82%A3%E3%83%83%E3%82%AF%E3%82%B9>

[7] <http://www.nhk.or.jp/special/detail/2014/1019/>

[8] <http://www.yomiuri.co.jp/culture/news/20141010-0YT8T50030.html>

[9] <http://mery.jp/6143>

[10] <https://www.youtube.com/watch?v=17j5QzF3kqE>

[11] [https://www.youtube.com/watch?v=JUgEmezpS\\_E](https://www.youtube.com/watch?v=JUgEmezpS_E)

[12] <http://www.motionportrait.com/technology/>

[13] <http://metafrontier.jp/drupal/sites/default/files/info/metaFrontierNewsMailVol21-131217.pdf>

[14]

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%A1%E3%83%87%E3%82%A3%E3%82%A2%E3%83%BB%E3%83%AA%E3%83%86%E3%83%A9%E3%82%B7%E3%83%BC>

#### ◆EBU(European Broadcasting Union) 発

- 2015年のProduction Technology Seminar (PTS2015)が、来年1/27(火)-29(木)の日程でGenevaで開催されることとなりました。

<https://tech.ebu.ch/events/pts2015>

(暫定プログラム)

[https://tech.ebu.ch/docs/events/production15/pts2015\\_programme\\_V8.pdf](https://tech.ebu.ch/docs/events/production15/pts2015_programme_V8.pdf)

- EBU Tech 3361-3: "Service Level Agreement for Media Transport Service - Technical Parameters"が発行されました。

<https://tech.ebu.ch/docs/tech/tech3361-3.pdf>

なお、これに伴い既に発行されたEBU Tech 3361シリーズも一部更新されています。

EBU Tech 3361-1: "Service Level Agreement for Media Transport Service - High Level Guidelines"

<https://tech.ebu.ch/docs/tech/tech3361-1.pdf>

EBU Tech 3361-2: "Service Level Agreement for Media Transport Service - Glossary of Terms"

<https://tech.ebu.ch/docs/tech/tech3361-2.pdf>

- David Wood氏による"Smooth Streaming techniques"なるタイトルの動画が公開されました。

<https://www.youtube.com/watch?v=orKUmNo00z8>

#### ◆SMPTE(Society of Motion Picture and Television Engineers) 発

- SMPTE Monthly Newsletter 2014年11月号が発行されました。

<http://campaign.r20.constantcontact.com/render?ca=98abedb7-0b56-43b1-846e-84f04afe31db>

- "HDBaseT: Is There a Role for It In the Broadcasting Industry?"なるタイトルのオンラインセミナーが、12/19(金)3:00(日本時間)から開催されます。

<https://www.smpte.org/webcasts/HDBaseT>

- SMPTE 標準化コミュニティ Geneva 会合(2014/9/17-21)の活動報告が発行されました

<https://www.smpte.org/sites/default/files/Standards%20Quarterly%20Report%20-%20September%202014.pdf>

- SMPTE Newswatch 2014年11月号が発行されました。

<http://campaign.r20.constantcontact.com/render?ca=623bc7ee-57b9-45f8-906f-7c8364a01cdf>

- SMPTE Monthly Newsletter 2014年10月号が発行されました。

<http://campaign.r20.constantcontact.com/render?ca=3faad8aa-1c8a-4c2a-8ac4-c942a33e511e>

◆メタフロンティアからのお知らせ

6

(新着情報: <http://metafrontier.jp>)

- 柴田賀昭が SMPTE で議長を務める「UMID 応用プロジェクト」において、MXF ファイルにおける UMID の活用方法を詳細に検討した結果をまとめた調査報告書の暫定版が提出されました。

[https://kws.smpete.org/kws/groups/30mr-umid/documents/study4401/document?document\\_id=30822](https://kws.smpete.org/kws/groups/30mr-umid/documents/study4401/document?document_id=30822)

今回のご紹介は以上です。

ここまでお読み下さり、ありがとうございました。

---

本メールは、弊社スタッフがこれまでに名刺交換させていただいた方や、弊社 HP からのお問い合わせの際、アドレスをご登録いただいた方などにお送りしております。

配信停止を希望される方は、お手数ではございますが本メールに対して返信操作をして下さい(宛先: [newsmail@metafrontier.jp](mailto:newsmail@metafrontier.jp))。その際、一行目に「配信停止」と記入していただければ自動的に削除されますので、どうぞご遠慮なく。

また本メールを転送などで受取られた方で、今後の受信を希望される場合は、一行目に「配信希望」とご記入の上、お名前、会社名(あるいは所属組織名)を添えて下記宛先にご連絡いただければ、次回から送信させていただきます。

また本メールに関するご意見、ご感想などがございましたら、こちらも下記宛先にお送り下さい

(宛先: [request4newsmail@metafrontier.jp](mailto:request4newsmail@metafrontier.jp))。

編集/発行 : メタフロンティア合同会社 柴田賀昭

〒221-0822 横浜市神奈川区西神奈川 1-13-12 アーバンビル 6F

URL: [www.metafrontier.jp](http://www.metafrontier.jp)

Copyright (C) 2012-2014 metaFrontier.jp, LLC. All Rights Reserved

---