



メディアをつくる ―― 三大学協働基礎ゼミ2017

東京外国語大学:首藤ちひろ, 川添友大, 加藤祐輝, 東京農工大学:佐々木陸, 桑名芽依, 中島深雪, 市原さやか, 電気通信大学:岡山あん, 後藤拓海, 佐々木梓, 鈴木雄登, 渡辺大智

教員: 電気通信大学情報理工学研究科情報学専攻 教授 兼子正勝

教材等: <http://au.ec.uoc.ac.jp/lectures/3units/> (パスワードはお問い合わせください)

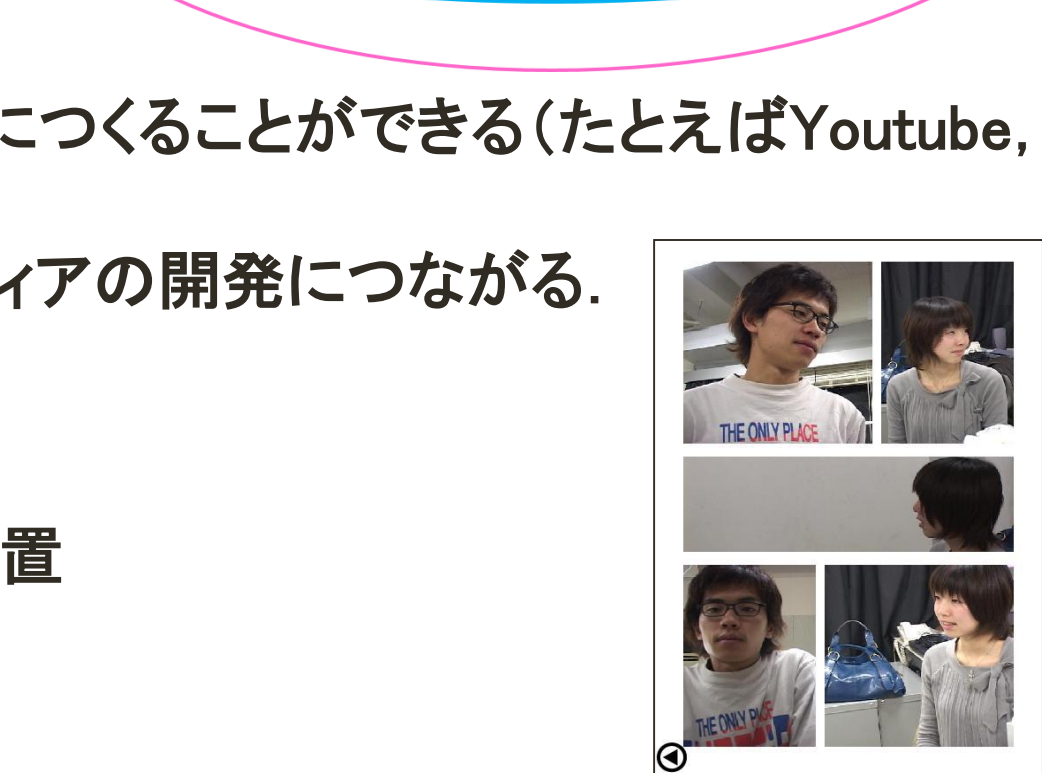
概要 (シラバスより)

「メディア」とは、情報の配信や制御のシステムと、そこに乗るコンテンツ, およびユーザがそれらを使用する行動の全体である。現在私たちは、このようなメディアを「自分でデザインし, 自分でつくる」ことができる。

本授業では、「メディアをつくることができる」ということを、講義と実習を通して理解してもらう。

背景 (教材より)

- メディアとは何か**
- 狭義:** 情報を伝達する媒体 (物質)
- 広義:** 媒体を制御する仕組み (システム)
 - 伝達される情報 (コンテンツ),
 - さらに情報によって喚起されるユーザ行動まで含む



- メディアをつくる**
- デジタルメディア, とくにwebメディアは, 個人でも比較的容易につくることができる (たとえばYoutube, Twitter, Facebook).
- 「つくる」ことができるという感覚を持つことが, これら新規メディアの開発につながる。



ゼミの目的 (教材より)

- メディアとは何かを理解したうえで, あたらしい仕組みの情報メディアを試作する**

- 試作をとおして, 「メディアをつくる」ことのおもしろさと課題を理解する**

- 具体的には, MovieComics形式のコンテンツを1人1つくり, 「メディアをつくる」ことについて何がわかったか, 評価考察する**

方法 (教材より)

- 授業構成**

- | | | |
|----|--|------------------|
| 1. | 合同オリエンテーション (自習) MovieComicsのサンプルを見て予習する | 7月25日 |
| 2. | 概論と課題設定 | 8月10日2限 w6-201 |
| 3. | 動画・漫画・MovieComics | 8月10日3限 w6-201 |
| 4. | Webプログラミング実習 (自習) MovieComics素材を持ち帰り, 企画をつくる | 8月10日4限 w6-301 |
| 5. | MovieComics制作実習1 | 8月12日2限 w6-301 |
| 6. | MovieComics制作実習2 | 8月12日3限 w6-301 |
| 7. | 考察と発表計画 (自習) 相互評価にもとづいて, 各自が結果と考察をまとめる | 8月12日4限 w6-301 |
| 8. | 合同発表会 | 9月19日13:00-15:00 |

- 制作実習のやり方**

- 課題: 用意された素材とテンプレートを各自がアレンジして, MovieComics1ページをつくる
 - > **【MovieComics】プロジェクトで提示**
 - その際, MovieComicsが, 「動画」(時間表現)と「漫画」(空間表現)を組み合わせたものなので, 各自がメディアの特性を生かすように企画をおこなう
- 提供されたもの: 素材動画(走る, バスケット)約100本, MovieComicsのテンプレート (HTML, CSS, JavaScript) 数種類
- 指導内容: 上記4で, HTM, CSS, JavaScriptの初歩を学び, あわせて簡単な動画編集ソフトの使い方も学んだ. 各自の工夫を形にするために, 実習時にTAの指導を受けた
- 最後の時間に, 各自が企画内容と完成作を発表し, 相互にコメントを交換した
- 授業後, 相互評価を受けて, 最終的なアウトプットをまとめた
 - > **【企画】 MovieComicsのどのような特性をどのように組み合わせ, 何をしようとしたのか**
 - > **【結果】 何がどこまでできたか**
 - > **【考察】 「メディアをつくる」という目的に関して, 授業および実習で何がどこまでわかったか**

アウトプット

【MovieComics】

>【企画】

>【MovieComics】

>【結果】【考察】

結果と考察(1)

東京外国語大学 首藤ちひろ

【企画】 moviecomicsの特性を生かし, 上から下に階段のように空間がつながっているように, また, こまとこまがつながっているように見えるようにした。全体のテーマは, 緊迫感・焦燥感を感じさせる走りである。テーマである, 緊迫感, 焦燥感のある走りは, 不思議の国のアリスの世界のように時空がゆがんでいるため, 上下またはコマとコマの間がつながっている世界を主人公が永遠に逃げ場なく走ることである。

【結果】 時間と背景問題, 自分の技術力の関係により, 企画で述べた通りコマとコマの空間がつながっているような, また上と下の空間がつながっているようなmoviecomicsの完成度は, 6割くらいだと考える。1コマ目と2コマ目の時間差がその目標を達成するには不自然すぎたこととその間の不自然な空間が漫画らしくないということが反省点である。そのためには, 同時再生などを工夫して使用するべきだったと考える。

【考察】 実習前のメディアに関する授業を受け, 今まで考えたことのない新たな視点を得た。例えば, テレビという言葉がどこまを指すのかという問いは日常生活で「テレビつけて」というときは完全にあのテレビという電化製品を指すが, テレビという単語自体はそこにとどまらないということである。普段, 発信する側ではなく, 受信する側として生活しているが, 今回の企画を通じて誰もが勉強すれば簡単に発信することができるということが分かった。

東京外国語大学 川添友大

【企画】 この作品では, MediaComicsの持つ「空間」と「時間」の両方の特徴を生かすようにした。具体的には, 「空間」の面では, ページの左右にそれぞれゴールができ, その間で試合が行われているように見えるような画面構成を目指した。また, 「時間の面では, 人物やボールが連続的にコマの間を移動するように見えるようなコマ割, 動画の配置を行った。

【結果】 人やボールが駒を動くような表現はある程度できたのではと思う。ただ, 選手の攻守が入れ替わった部分の表現が未熟だったのではと思う。また, 動画のクロッピングについては, 技術的に黒い余白部分が残ってしまったことが残念であった。

【考察】 授業の前半部で, メディアとは「情報の媒体と制御の仕組み」だけではなく, 「情報の流れとユーザーの動き」でもあることを学習した。実際に自分でメディアを作ってみて, ユーザーが作品をどのように理解するか, という視点を持つことができるようになり, 新たな発見となった。

東京外国語大学 加藤祐輝

【企画】 私はMovieComicsが持つ時間と空間の表現力を生かしたいと思い, 普通の漫画では表現できないようなテンポ感を表現しようと思いました。今回は挑戦することが出来ませんでした, コマの自由な変形による空間表現によってよりテンポ感を出し, また見やすいコマ割を作れるようにしたいと思います。

【結果】 テンポ感の表現は出来たようですが, 同時再生を効果的に使うことができず, コマ数も若干足りなかったため, ストーリー性を持たせることが出来ず, 少しちぐはぐな印象を与えてしまう作品になってしまいました。

【考察】 メディアを作るということに関して, 今回のゼミでそもそもメディアとは何なのかというところから再確認し, 情報だけではなく伝達の過程を含めたメディアという概念を学べました。また, 様々な媒体が持つ特徴とそれらの効果的な組み合わせによる新しい表現方法など, 実際に制作に取り組むことで学べることができ理解を深められたように思います。

東京農工大 佐々木陸

【企画】 同じ人物が, 複数の練習をしているようにするために, Movie Comicsの漫画の要素である空間の配置を生かし, つながっていないように見せた。また, 最後に統一感を持たせるために, 時間的には, バスケットの攻めが成立するようにした。最初は, 遅めの動きと速い動きを組み合わせると動画を作るつもりだったが, 今のほうがおもしろそうだったので, 変更した。

【結果】 プログラミングの基礎を学び, テンプレートのc言語の表現を少し変えることで, 与えられた動画を組み合わせることができた。テンプレートのc言語が何を表し, どこを変えれば, 目的のものに近づけるかが分かる段階になった。

【考察】 今まで単に受け取るだけだったメディアというものが, どういう存在かがわかった。メディアをつくるには, プログラミングの基礎というデジタルの部分, どのように楽しませるかを考えるイマジネーションが必要だと感じた。今回のゼミを通して, 前者は, 不可解なものではなく, 十分身につけられるものだとわかった。また, それを扱い, 表現の方法が広がるとうわかった。しかし, 最後まで自分だけの力でできたわけではない。もっとプログラミングを学び, 自由な表現をできるようにしたい。

東京農工大 桑名芽依

【企画】 同時再生できるという特性を用いて, 1つのコマで全体を映して, 別の3つのコマで横からだんだん拡大していくように映そうとした。コマがあるので, コマをまたぐ演出をしようとした。

【考察】 全体と拡大の同時再生は概ね出来た。全体の方の映像が人が映るまで少し時間がかかるので, 最初から人が走っている映像の方が良いという意見もあり, 編集するか別の動画を使う方が良かったと思った。ジャンプでコマをまたぐ映像はもう少しコマを増やした方が良いという意見もあり, ジャンプと着地の2コマ付け足した方が良かったと思った。

【結果】 メディアという言葉は私が思っていたよりも, 多くのものを示して驚いた。また, メディアは種類によって利用までの難しさが様々で, とても勉強になった。MovieComicsは仕組みを聞いた時は, 出来るか不安だったが, 実際にやってみたら想像よりでき, 楽しかった。

東京農工大 市原さやか

【企画】 MovieComicsの特性として, フレームの大きさにより時間表現や運動量について表現できることが挙げられる。この特性を利用して, ひとつの運動をさまざまな方向から表現し, 動きの速さを表現しようとした。

【結果】 ページのコマの大きさや構成は自分の思い描いていたものができた。ただ, 様々な方向からを表現するなら動画のコマをもう少し追加する必要があった。[...]成功点として動画のコマの構成を挙げられる。特に, 最後のコマの大きさを大きくすることで, 迫力と次の動作の映像に繋げやすくなったと考える。

【考察】 メディアをつくるというゼミを受け, メディアとは何か, 様々なメディアの特徴, メディアコンテンツがどう作られるのか, メディアをつくる時にそのメディアの特徴をどう生かすのか, などを学んだ。 授業では題材としてMovieComicsを使用した,がこのメディアが世の中に普及したら, 商品として映像分野だけでなく, webコミックの分野の表現方法も多彩化できると感じた。[...]

電気通信大学 岡山あん

【企画】 今回の私は逆再生と1コマに2つの動画を入れることを目的としました。

【結果】 まず1コマめの二回目が再生されていないことが私の想像とは異なった。本来は1コマめは一つ目の動画を再生したのち, 約8秒間の黒い画面の後, 二つ目の 動画がされるはずであったがされなかった。はじめ「3コマ目の後に4コマ目再生」としていたため, 1コマ目の動画が最後まで再生されないのではないかと 思った。しかし「1コマ目の後に4コマ目再生」とすると再生自体が出来なくなってしまったため, 元に戻した。結果的に原因はよくわからなかった。 また3コマ目までをこたわりすぎて, 4, 5コマ目にかける時間があまりなかったため, オチがつけられなかった。

【考察】 今回の「メディアを作る」という授業で, 「メディアは情報を伝達するという 役割を持つ」ということを学んだ。今回私が作ったMovieComicsはネットにもつ ながっていないただのファイルの1つだが, このほかにトップ画面をhtmlで作りネ ット上に上げることで, YoutubeのようにMovieComicsを使って情報を様々な人に 伝達することが出来るようになると思った。そして今回の授業を通して, 意外にも簡単にメディアを作れることがわかり本当に驚いた。

結果と考察(2)

電気通信大学 後藤拓海

【企画】 空間を使って広範囲に動いていることを表現してみようと思いました。長方形 と正方形を組み合わせ配置した, 点対称の5コマにコマ分けた。回転さ せるように駒を移動させることにより広範囲に動いていることを表現し, さらに最後の 2 コマは上下方向 によって立体感を演出した。また同時再生を使 うことでバスシーンにおける連続性, 速さを損ねないようにした。今回は Javascript が使用できるので, 統合された動画との違いを出すことも試みた。

【結果】 空間を広く使うためには一度使ったコマを再利用する必要があるのだが, HTML の使用の問題から, 再生した動画が消えずに残ってしまい, そのまま ではコマを再利用することができなかった。そこで Javascript で再生された 動画を消す機能を持つボタ ンを搭載することでこの問題を解消し, 5 コマの 枠に 11 コマ分の動画を入れることに成功した。[...] 動画自体に関しては一コマ目 が少し不要なものであった点を除けば, おおむ ね期待通りに作成することができた。しかし, 忙しすぎるという指摘もあった。

【考察】 JavaScript を活かしてみようというのは当初の目標だったが, 今回の制作で は不本意な形で達成することができた。[...]今 回のように制作物に対して, 製作に関わっていない第三者が意見 を出し合うというのはとても重要なことであると思った。TV などの大規模な発信受信の設備を必要としないインターネットの普及 によって「メディア」は誰にでも製作, 発信できるようになった。しかし 「メディア」に重要なことは, 発信者だけでなく受信者も使いやすいくことである。いくら発信者側にとって使いやすいくものでも, 受信者側にとって使いにくいものではなかなか普及しない。ユーザーが少なければ, 発信者も定着 しない。「メディア」というものには常に受信者, ユーザーがいるわけである から, 「メディア」を作り, 普及させるためには, それが受信者にとって使い やすいくものでなければならぬ。

電気通信大学 佐々木梓

【企画】 MovieComicsは色々な角度からの動画を入れたりコマ送りのような少しの時間の動作のズレを表すことができるので, 実際の動きでは一瞬で終わってしまう動作をここではどのように見せたら面白いかを考えた。実際に倍速にした動画をコマごとに組み合わせることで時間と空間をうまく表現できればいいなと考えた。

【結果】 最初はコマ送りのようにして動きの速さを出して, 後半はスロー動画を組み合わせるであえてゆっくりにして速さの差をつけて かったのだが, まず第一にクロッピングが上手いかなかったためにコマの大きさが小さくなってしまい, 動きがわかりづらくなってしまった。また, スローにした部分のコマの大きさが他と同じだったために, スローになっていることがわかりづらく, あまり見せ場が感じられなくなってしまうことを反省している。速さを変えるというのはなかなか上手く利用するのが難しいことがわかった。でも, 前半 が上手く思い通りいったのと, 最後のコマとコマのつながりがうまくつながっているようにできた点はよかった。

【考察】 メディア=媒体というのは今までも習ってきたけれど, 結局媒体とは何かがよくわかっていなかったのに加えて, 「メディアをつくる」と言われるとメディアはそもそもつくれるのか? ということがわかっていなかった。理解してみると, 媒体となるベースがあって制御を加えれば簡単にメディアと呼べるものができてしまうことに驚いた。YouTubeなどがそんな簡単に作れてしまうことに感心したが, が, まずそのような普段から使っているようなアプリでもメディアに入るのか, ということを知った。実際につくってみて, プログラミングの言語自体の内容は難しく, 初めから自分でやれ, といわれても到底できないが, ベースに制御を加えていく, というその仕組みがよく実感できた。

電気通信大学 鈴木雄登

【企画】 MovieComicsの特性を生かしバスケのスピード感やジャンプなどの縦の動き, そしてゴールに入るかどうかの緊張感を表そうとした。具体的にはスピード感は横向きのドリブル映像, コマ送りでのドライブ映像で表し, 縦の動きは縦向きのレイアップシュートで表し, 最後のゴールの緊張感はスローモーションとコマ送りを組み合わせること で表現しようとした。

【結果】 クロッピングがうまくできなくて映像が小さくなってしまったところがあった。また自宅のVideo Converter Studioで試みたものの, おそらく保存する形式の解 像度の関係上また黒帯が生じてしまい, この問題は解決できなかった。なお, 企画で提示した事柄 についてはだが, レイアップシュートの縦の動きやゴールの緊張感については好評であったし, 自分でのイメージと同じものが表せていたと思う。ただ, ドリブルのスピード感については自分の評価としても出せてい なかったと思うし, 視聴した側からもよいという意見はなかった。ドライブについては映像が小さすぎたので感想がもらえなかった。自己評価としてドライブの 部分についてはもう少し映像が滑らかにつながるとスピード感が出せたのではないかなと思った。またほかに意見として, スローとコマ送りの組み合わせについてどちらかだけで よいというものや, ドライブで敵を抜く前に2人が対面する映像を挟んだほうが よりよくなるというものがあった。

【考察】 授業で学んだメディア, およびそれをつくることについて理解をして新しい仕組 みのメディアとしてMovieComicsを用いて作品を作った。自分で作ってみたり, ほかの人が作ったものを見たりすることを通して, まだ広く普及していない MovieComicsの特性や その生かしかたを発見することができたと思う。新しいメ ディアにおいてその特性などが面白さを感じさせるようなものであるとユーザー が惹かれ普及していくようになるのではないかなと考える。ただ, ユーザーが面 白いと感じるような要素や特性がどのようなものであるのかを見つける必要がある いう課題があると思う。ゆえに, 情報の流れとユーザーの動きをデザインする ことが重要なのではないかと思った。

電気通信大学 渡辺大智

【企画】 バasketボールの動画を題材にして, 動画特有のスロー, 倍速での再生と, いろいろな角度から同じ場面を流してリズム感を出したかった。コマの形を変えることはできなかった。

【結果】 スロー, 倍速を使って, バasketボールのリズム感や速度感を表すことはでき たように思う。空間的配置と運動の質を意識して, コマを配置できた。しかし, 空間的配置を意識しすぎて, 動画の流れる順番がわかりにくいコマの並 びにってしまった。このため, 動画を流すコマを順番に表示するようにすればより見やすいmovie comicになったと思う。同じ素材を使っ ても, 全員が違う間隔を与える作品を作っていて面白かった です。

【考察】 既存のメディアを組み合わせることで, 全く異なる新しいメディアをつくれる こと, 意外と簡単にメディアを作れることがわかった。今回は素材が少なかったので, あまりできなかったがユーザの反応を考えてメディアを作ればユーザを動かせるようになる と感じた。

講評 (兼子)

- このゼミでは, MovieComicsというコンテンツ形式を使って学生一人一人に制作をおこなってもらい, 制作を通して, いま現在のメディアの仕組みや考え方, メディアがどのようにできているかと, メディア(コンテンツ+システム+ユーザ行動)をどうつくれば良いのかを, 理解してもらおうとした

- あらかじめ動画素材やテンプレートを用意してあったが, 限られた動画素材から, 学生諸君はそれぞれに創意工夫をこらして, オリジナリティの高い, 非常に興味深い試みをいろいろとてなれた(当方の想定をはるかに越えるものもあった)。

- この多様性こそが本ゼミの成果だと考える。なので, 発表は「結果」「考察」を全体として一つにまとめることをせず, 各学生のををそのまま並列させることとする。短時間で集中して成果を出してくれた学生諸君には心から敬意を表したい。

^[1] 瀬戸大介, 兼子正勝: SMIL制御による映像表現「ムービーコミックス」の提案－映画特性とマンガ特性から－, 第1回デジタルコンテンツシンポジウム, 1-6(2005)

^[2] 瀬戸大介: SMIL制御による映像表現「ムービーコミックス」, 芸術科学展 (Diva+Ace展) デジタルシネマ (シネマ部門+インタラクティブ), 優秀賞(2006)