

「映像制作に於ける演出」

演出と描写

序 論

北 嶋 洋 一

星槎道都大学研究紀要

美術学部

第2号

2021年

「映像制作に於ける演出」

演出と描写

序 論

北 嶋 洋 一

要約

我々が劇場やテレビ、インターネットで目にする映像は、芸術作品であれ商業作品であれ、その殆どが何らかの創作意図に従って作られた作品である。

そして、これらの制作に携わるスタッフの中で、設計や表現方法など、完成作品の質に関する最終的な責任を負うべき、スタッフの中心的な役割を持つ存在が演出家である。

演出家は、鑑賞者が意図した通りの反応を示すよう、様々な創意工夫を行って作品を仕上げていくわけだが、その一連の設計工程の中で土台となるのが、情報を明確に伝えるための“描写力”と考えられる。

本稿では映像の演出家をめざす者たちが身につけるべき「映像に於ける“描写力”とは何か」について、様々な過去のクリエイターたちが用いた優れた手法を取り上げながら論じていくわけだが、まずはその序論から始めることとする。

○映像メディアの進化・拡大

情報の視覚伝達を行うメディアが多様多様化した現在、我々の日常は数多くの映像で溢れるようになった。

現代生活では避けて暮らすことができなくなったソーシャルメディア、高性能化したゲーム機器、街中に溢れるデジタルサイネージなど、映像が映画とテレビの2種類に限定されたコンテンツだった昭和の時代を思えば、まさに隔世の感がある。

そして、映像を扱えるメディアが増えたことにより、そこで発表されるコンテンツも当然のように複雑化し、そのジャンルは只管増え続けている。

新たなメディアが誕生したり、既存のメディアがアップグレードされる度、その特性に合わせた様々なフォーマットが誕生。その利便性に応じて映像の用途も広範囲に拡大しながら枝分かれ、細分化していき、それが新たなジャンルの映像を次々に生み出す切っ掛けとなる。

こうした映像メディアの進化の凄まじさには、今のところ全く終わりが見えそうにない。

映像コンテンツの制作スタイルも、随分と様変わりしている。

かつては企業に所属するプロやセミプロ、高額な専用機材を手に行うことができるアマチュアでなければ手掛けること自体が難しかった映像制作を、アマチュアど

ろか昨日今日に初めてカメラ（スマートフォン）を手にしたような超初心者が、何の抵抗もなく手掛け、作品を発表するようになった。

もちろん玉石混交ではあるが、現代は人の数だけ映像コンテンツの発信地があると言っても過言ではない凄まじい時代である。

19世紀の終わり、秒速12コマの手回し撮影機で産声をあげた映像が21世紀の初頭、ここまで成長することなど、果たして発明者であるトーマス・アルバ・エジソン(Thomas Alva Edison 1847-1931)や、オーギュスト(Auguste Marie Louis Lumière 1862-1954)とルイ(Louis Jean Lumière 1864-1948)のリュミエール兄弟たちには想像できただろうか？

○如何に進化・拡大を続けても、決して変わらないのが演出の重要性

商業映像の場合、ドラマ、ドキュメンタリー、バラエティ、討論番組、コマーシャル、プロモーションビデオなど、特に映像が映画やテレビに限定されたコンテンツだった時代から存在するジャンルの作品には、全てに共通して意図的な演出が施されている。

題材がフィクション、ノンフィクションの何れであっても完全な創作物であるドラマは誰もが認めるところだと思うが、リアリティを求めるドキュメンタリー作品で

あっても情報やメッセージを視聴者に訴えるためには演出は必要不可欠とされる。

ドキュメントすべき一つの事案に取り組むには現地へ先乗りスタッフを入れ、出演予定者と綿密に打ち合わせをし、ロケーションの確認をし、ある程度の段取りをシナリオ化するなどしてから実際の制作が始まるわけだが、その一連の工程の中で、無為無策に成り行きでカメラを回し続ける作業など有り得るはずがない。当り前のことだが、監督やディレクターの指示の下に作品としての絵作りが成されるのである。

一見してアドリブで進行しているように見えるバラエティや討論番組も同様で、バラエティなどはアドリブ進行しているように見せるための演出が施されている。

販促活動や企業広報活動を目的とするコマースやプロモーションビデオなどは言うまでもないだろう。

さらには、スポーツ中継などは無演出のコンテンツに思えるがそうではない。

例えば野球中継で使われる基本のカメラアングルは明らかに意図的である。ピッチャーマウンドとバッターボックスを若干レフト寄りのセンタースタンドから捉えるというものだが、これは試合の現在進行状況が視聴者に伝わりやすい、バッテリーとバッターの動きを最も捉えやすいからである。

昔の野球中継ではバックネット側からセンター方向に向けられたカメラアングルが基本だったが、視聴者には殆ど不要な情報であるアンパイアの後ろ姿がキャッチャーとバッターの大半を覆い隠してしまうなどの欠点があり、これを改善するための演出的工夫が成された結果、現在のカメラアングルが誕生したのである。

スポーツ中継における演出の最たるものは、フィギュアスケートの生中継だろう。予め発表されている演技構成と進行を基にして、選手の表情やスケATINGの美しさ、ジャンプの迫力を効果的に見せるため最善最良のカメラワークが施され、一つ一つの演技をショー的に捉えている。

もちろん、スポーツ中継ではハプニングが生じることも多く、野球ならばエラーやスチール、ホームラン。フィギュアスケートなら演技の失敗や転倒など。しかし、これらを捉える際もカメラが一定の決まり事に従って動いているのは明らかで、例えばレフトスタンド、ライトスタンド、バックスクリーンへと其々に伸びるホームランボールを追い掛けるカメラアングルは殆ど一定である。

カメラワークを決めるということは、情報の描き方、情報の伝達方法の決定である。絵画であれば制作の根幹である構図を決めるという最も大事な作業に当たる。

これに演出的な意思が働かずして、スポーツ中継というコンテンツを視聴者に面白く魅力的に提供することは

不可能である。

〈図01〉1980年前後を境にした野球中継の新旧カメラアングル比較



旧中継映像



現中継映像

映像コンテンツを制作するに当たり、それが商業的、公共的なモノであるならば、企画段階では、Who (だれが), When (いつ), Where (どこで), What (なにを), Why (なぜ), How (いかに) の組み立ては重要であり、あらゆるビジネスと同様に5W1Hの原則を根幹にしてコンセプトやスクリプトが成立するのである。

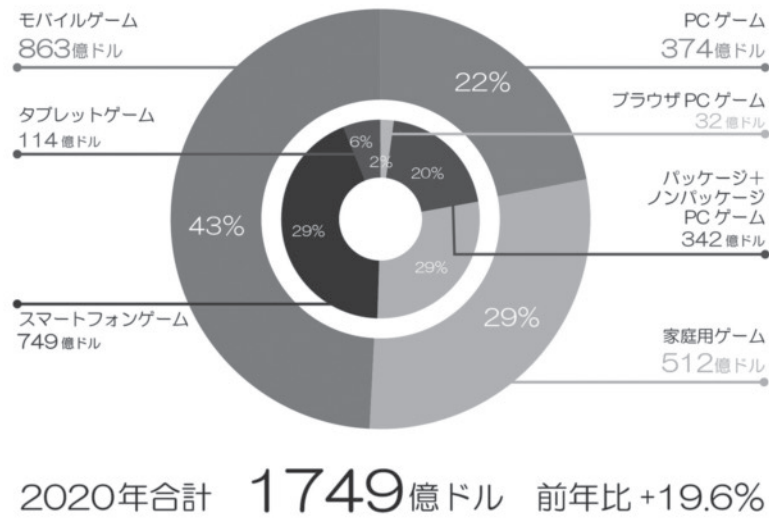
特に情報発信の動機や根拠と成り得る Why (For What (なんのために) に置き換えて考えても良い) については最も綿密に練り上げられるだろう。そして、これから制作すべき映像が何を目的としているかについて決定したら、それを達成するための How (いかに) が実践される。

これらが正しく演出という行為である。

それが施されていない映像コンテンツなど、撮りっぱなしのニュースクリップか、定点カメラの映像ぐらいではないだろうか。

伝統的な商業映像コンテンツ以外にも、もちろん演出は施される。

〈図 02〉 2020 年 世界ゲーム市場規模
『グローバルゲームマーケットレポート 2020』
株式会社角川アスキー総合研究所より



近年盛んな SNS によるライブ配信映像も、その人気は面白さに比例し、面白さを生み出すのは出演者のキャラクター性とアイデア、それを視聴者に発信するための様々な方法論、つまり演出力なのである。

1970 年代の誕生当初から、マルチメディアの先駆けであったゲームなどは、正しく演出力の賜物というべきだろう。

4bit や 8bit の時代から、チラチラと動く Dots の二次元レイアウトでしかなかったグラフィックとささやかな動画や音声の効果的な融合を図り、プレイヤーを惹きつけるインタラクティブな面白さを追求するため、プログラマーたちは独力で演出を学び、手探りで思考錯誤を繰り返していた。

そして、1990 年代後半以降の 32bit 時代を迎えて、ゲームがテレビや映画と比較しても遜色の無いクオリティの映像や音声を手に入れたことにより、その商品化に当たってはテレビや映画並みのシナリオと、それを表現するための高度な演出力と専門スタッフによる制作が求められるようになった。

こうした需要に企業やクリエイターたちが応えた成果が、現在の 1,700 億ドル超の規模を誇る世界のゲーム市場ということであろう。

○演出の土台になるのは描写力

「映画は粋だ!」と、語ったのは、戦前の松竹キネマで活躍したメロドラマの名手、谷崎潤一郎作『春琴抄』を脚色した『お琴と佐助』(1935 年)などで有名な映画監督“島津保次郎 (1897-1945)”であるとか。 ※吉村公三郎著「映像の演出」より

〈図 03〉『春琴抄 お琴と佐助』 1935 年製作 松竹 監督：島津保次郎



「粋」をスペースとして考えれば、これは映画に限ったことではなく、絵画や写真にも「粋」があり、演劇でも客席側から見た舞台上を「粋」と考えることができる。彫刻は目に見える粋を持たないが、一個の彫刻が影響を与える空間は存在するので、それを「粋」と捉えるべきだろう。

予め 16:9 や 4:3 などの比率設定で出来上がった「粋」の中を様々な被写体や背景の構成により設計するという映像の設計工程は、画家がキャンバスを前にして構図を決める作業、写真家が画角を決定する作業などとほぼ同一と考えて良い。映像が絵画や写真と異なるのは、「粋」を動かすことができるという時間的な思考が設計の中で最も重要とされることにある。

現代の映像撮影用カメラは移動が可能であるし、射角も変えられる。

被写体が「粋」の中で動き回ることもできるし、「粋」

を出入り（フレームインやフレームアウト）することも容易にできる。

こうした時間の推移によって「枠」内の構図を変化させられるという特性は、時間を描くことは可能でも舞台の美術を動かすことが困難な演劇よりも遥かに自由度が高い。

だから、映像の「枠」とは単なるスペースとして捉えるのではなく、一つのショットやシーンが要する時間も含めてとしなければならない。

そう考えることで、“島津保次郎”の言葉は、実制作の中で重みを増し、映像クリエイターにとって生きる名言となるのである。

「映像を制作するに当たって、「枠」を如何に扱うか？」

この点について頭を悩ますのはプロのクリエイターだけではない。

例えば、親がスマートフォンを手にして我が子の運動会を撮影する際、

「大勢の子供たちの中にいる、たった一人を主人公とする映像を撮影するにはどうしたら良いのだろうか？」と、考える。

①可能な限り接近するか、ズームアップして捉える。

②常に「枠」の中心的位置に置くように心掛ける。

この2点については、全く映像制作の基本知識を持たない者であっても絶対に心掛けるに違いない。

そして、多少プロ意識に近い者ならば、これに加えて光の加減や射角についても計算しようとするだろうし、複数のカメラを用いて同一の被写体を多角的に捉えようとするだろう。

こうした商業的ではない、公共性もない、全くプライベートな記録ビデオであっても、その目的がハッキリしている映像を撮影するという事は、必ず演出的な意識が伴うのである。

そして、演出の実作業が「枠」の中で情報を効果的に描写するという作業であるからには、画家に画力が求められるよう、優れた映像作品を生み出すためには優れた描写力が求められる。

絵画や彫刻、写真など、あらゆる造形芸術活動と比較して、映像は最も写実性に優れていると言えよう。

リアリティにおいては絵画や彫刻を凌ぎ、時間を描くことができるという機能的特性によって、同じく撮影という機械的な記録法を用いる写真と比較しても、静止画像では不可能なほどの情報量を扱うことができる。

その事実を確認するため、ここでは映像と他の造形芸

術との比較を行ってみる。

題材は、様々な歴史的名作において題材とされており、人間の大事な営みであるモチーフ「食事」とするが、これはレオナルド・ダ・ヴィンチ（Leonardo da Vinci 1452-1519）による『L'Ultima Cena（最後の晩餐）』など、多くの画家が取り組んだモチーフである。

そもそも食物の摂取は生物にとって大切な生命維持の行為であるが、そこには常に人々の喜怒哀楽の感情が伴われており、老若男女、富める者から貧しい者まで、様々な食卓を前にして何らかのドラマが展開されている。

よって、有史以来生み出された数々の寓話や神話、語り伝えられる実話や伝記の中で、「食事」が重要な場面に位置している作品は多くあり、古典から現代まで具象的な芸術作品を創造する作家たちの想像力と創作意欲が掻き立てられる魅力的なテーマであったに違いない。

これらは今更語る必要もないほどの名画でなので、作者や作品に対する云々は割愛させていただく。絵画の批評ではなく、「枠」の中に描かれた食事シーンのサンプルとして観ていくこととする。

さて、絵画の中に描かれた食事シーンについて、観る者は絵画の美しさに目を瞠り、続いて画面の中に描かれた情景の前後に展開する様々なドラマに想いを馳せる。

だが、その前に、まずは先行して受け止める情報は、「登場人物が、どんな状況下の、どんな場所で、どんなメニューを、どのように食しているのか？」

つまり、5W1Hに準じた食事の内容情報である。

如何なドラマが前後に続いていようが、「枠」の中に直接的に描写されているのは食事シーンなわけで、まずはこれを正確に捉えた後でなければ、登場人物たちが演じるドラマに意識は至らない。

ところで、絵画から受け取れる食事情報だが、洞察力のある者ならば、5W1Hに関する事の殆どは画面の中から“感じ取れる”だろう。

〈図04〉は朝早い時刻に主人に供するための朝食の支度をする使用人の様子を描いているように思えるし、〈図05〉は夏の屋外にてタープを張り、大勢の友人たちと楽しく語りながら昼食をとっている風景、〈図06〉は夕方以降の時間帯に場末のオステリア（大衆居酒屋）で見かけた、あまり品の良くない奇妙な組み合わせの男女が食事中の様子という感じだろうか。

但し、What（なにを）に当たる“メニュー全体を正確に把握する”ことは3作品とも構図の角度的に難しい。

他の描かれた要素と照らし合わせて、Why（なぜ）に当たる、

「朝、昼、夕いずれの食事であるか」

については辛うじて推測できるが、その他、Where（ど

〈図 04〉 ヨハネス・フェルメール (Johannes Vermeer 1632-1675)
『Het melkmeisje (牛乳を注ぐ女)』



〈図 05〉 ピエール＝オーギュスト・ルノワール (Pierre-Auguste Renoir 1841-1919)
『Le déjeuner des canotiers (舟遊びをする人々の昼食)』



〈図 06〉 カール・ハインリッヒ・ブロッホ (Carl Heinrich Bloch, 1834-1890)
『In a Roman Osteria (ローマのオステリアにて)』



こで、What (なにを)、How (いかに) については、目に見えない情報なので、他の目に見える情報や画題から推測するしかない。

つまり、絵画からの情報は“感じ取る”のであって、“観て認識するもの”とは限らないということであり、直接的な描写ではなく、間接的な描写によって、多くの情報伝達を行っていることが分かる。

これは絵画や彫刻、写真のような静止した芸術の限界というよりも、特質と考えるべきだろう。一つの場面を見ることで、鑑賞者は限定的な情報を受け取り、そこから思索を巡らせるという人間の思考欲求に従った伝統的な鑑賞法は、長い年月を掛けて、静止した全ての芸術作品により培われてきたものである。

だから、これら絵画の中では、食事シーンの再現に必要なすべての情報を描き切る必要は全く無いし、それを鑑賞者が了解していることを前提にして、作家たちは筆を振るうのである。

但し、必要が無いことは事実だが、不可能であることも事実である。

仮に食事のメニューを徹底的に描写しようと試みたところで、静止した「枠」の中で5W1H全ての情報を描き切ることなどできるはずがない。

5W1Hのどれかに焦点を合わせれば、それ以外が欠けてしまうだろうし、食事の情報にばかり拘って他は他の情報が疎かになる。

紙芝居や漫画的な手法を用いるならばなんとかなるかもしれないが、そもそも特定情報の写実描写に特化した絵画に機能性は認められても、芸術的作品としての価値や鑑賞対象としての魅力など生じるはずがない。

情報をリアルに描くという点に於いて、絵画や彫刻、写真には限界があり、それを踏まえた上で成立し、発展した芸術分野なのである。

これらの点について、映像作品には殆ど限界が無い。

食事をリアルに描写するために必要な、Who (だれが)、When (いつ)、Where (どこで)、What (なにを) の4つは、夫々にカメラを向け、撮りあがったショットをモンタージュすることで、連続した情報体として完成する。Why (なぜ)、How (いかに) については、鑑賞者が食事に至る前後の流れを掴めさえすれば何の問題もない。

これは、小説などの言語芸術でも可能なことだが、視覚的な情報の伴わない文字のみでは、読者の読解力次第で無数に食事の情景が浮かんでしまうことになり、それをリアルな描写とは言い難い。

さらには映像作品では台詞や効果音を活用できるので、言語芸術では臨場感において大きな差がつけられてしまう。

結論として、絵画や彫刻、写真などの造形芸術や小説や戯曲などの言語芸術と比較すれば、映像は最も写実性に優れており、その優位性は

「時間の推移を描く」

「同一の「枠」の中で情報を多角的に描写することができる」

ということに尽きる。

「時間の推移を多角的に描写することができる」

これは映像の本質と言って良い。

そして、その本質を生かすべきが、

「映像ならではの演出力」

「視覚情報の描写力」

ということになる。

では、映像ならではの演出力とは具体的にどのようなモノなのか？ について、同じく「食事」を題材として実験してみる。

ちなみに、〈図07〉は、食事シーンを撮影するために試作されたストーリーボード (Picture 部分) の抜粋であり、ここで描かれた情報は以下である。

Who (だれが)：男性サラリーマン

When (いつ)：夕飯時

Where (どこで)：定食屋のカウンター

What (なにを)：目玉焼きの乗った丼もの

Why (なぜ)：空腹を満足させるべく

How (いかに)：目玉焼きをつぶし、大胆にスプーンで掻きこむ

これらの情報を、描写するに当たり、

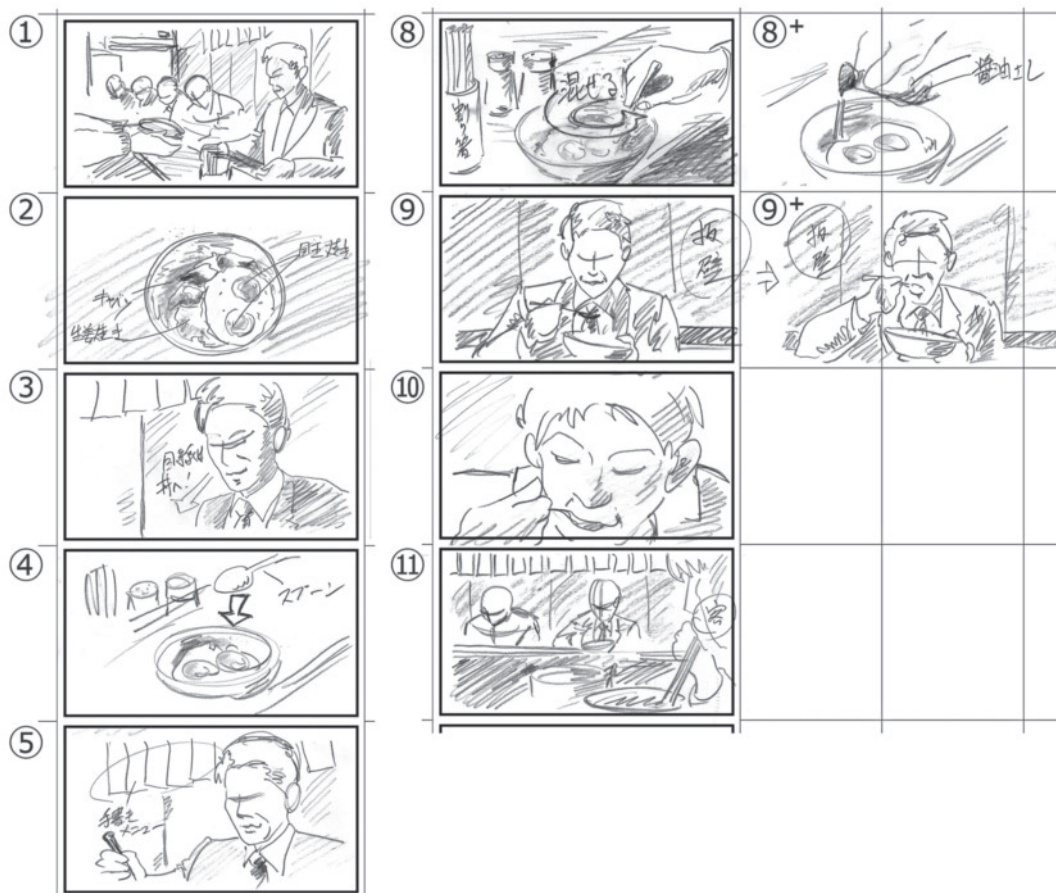
- A. 見せるべき情報を如何なるショットとすべきか？
- B. どのような順とタイミングでショットを並べるか？
- C. どのような構図で捉えるのが適切なのか？
- D. 夫々のショットの時間的なバランスは？

以上の点に留意しながら撮影を行わなければならないのだが、その組み立てを〈図07〉でも念入りに考えて行っている。

これは小説を執筆する際に行うシーンの組み立てに似た作業である。

絵画や写真ならば、5W1Hの情報から、どれを主たる情報として描くかについて考え、それ以外を補助的な役

〈図07〉5W1Hに沿った映像的描写 (ストーリーボードとして)



割、直接的に「枠」の中には描かれない情報として、取捨選択しつつ設計を行うが、映像の場合はそうではない。全ての情報を鑑賞者に提供することが可能であり、それを実行するのが前提である。

そして、食事そのものの行為は「枠」の中で事細かに描写されるので、鑑賞者はこれを推測する必要がなく、視覚情報として直接的に受け取ることができる。(敢えて見せずに撮影するという情報伝達技法もあるが、それは個々の作品における都合であって、映像の基本特性とは関係が無い)

もちろん鑑賞すべき作品であるからには、登場人物の細かな心の揺れ動きやドラマの背景に当たる目に見えない部分を感じ取る感性的な作業は必要だが、リアルに描写されたシーンの中で、さらには役者が見せる一挙手一投足も加わり、観客が情報を掘り下げる深度は絵画や写真よりも一段深いところから始まることになる。

よって、同一の情報を描いた際、絵画や写真の場合、時には読解が困難な作品も生まれやすいが、映像の場合、よほど演出の技量が低くない限り、意図的な情報の欠損を行わない限り、そのような事態は発生し難いと言える。

○演出力の実際

スマートフォンの高性能化、デジタルビデオカメラやデジタルカメラの低価格化、ドローン機器の充実などにより映像制作が随分と身近になった現代、映像は絵画や彫刻などよりも取り組みやすいコンテンツになった。

メモ紙程度の簡易な用紙の上で“絵を描いて人に見せる”という行為でさえ、照れや羞恥心、自信の無さが邪魔をして抵抗を感じていた者が、映像だと殆ど躊躇なく撮影機の録画ボタンを押すことができる。

“映像の方が簡単”、“映像の方が分かりやすい”という意識が世の中に広く伝わり、ある程度の技術的練度を積まなければ作品にならない絵画や彫刻よりも、ボタンを押すだけなので(写真も同様だが)ハードルが低く感じられるのだろう。

こうした結果、プライベートでも、ビジネスの上でも、多くの素人が撮影した多数の映像コンテンツを見る機会が増えた。

先にも述べたが、昨日今日カメラを扱い始めた素人の作品であっても、撮影時には様々に試行錯誤し、良い作品を作ろうと努力している意識だけは轟々と伝わってくる。観光旅行であれ、各種年中行事であれ、主たる情報を他者へ効果的に伝えるためには、素人作品であっても演出を考えなければ成功はしないということを誰もが無意識に理解しており、成功のために実行しようとするのである。

だが、多くの素人作品は様々な演出的努力が施されつつも、残念ながら視覚情報伝達は失敗している例が多い。その原因には以下が挙げられる。

- ①カメラの機能に頼り過ぎ、使いこなせていない。
- ②構図の作り方が分からない。
- ③ロケーションに対処する意識が働いていない
- ④情報提供に適切な各ショットの時間的配分が間違っている。

まず、①と②は描写力、画力の問題である。

どんなにカメラが使いやすく多機能でも、映像で効果的に情報を描くという行為には絵画や彫刻と同様、ある程度の技術的な練度と、ついでに経験値が必要なのである。画材を使いこなせなければ絵が描けないのと同じく、現代の最先端を走る撮影機器であっても、ボタンを押せば誰でも優れた映像が撮れるというわけではないのである。(宣伝文句としてはアリだが)

“絵は苦手だが映像(写真)なら”と、いう考え方は“撮ったモノが何なのかが分かりやすい”ということ以上の意味は存在しない。あまりに撮影者の技量が低ければ、何を撮りたかったのかが分からない映像が出来上がることも有り得るのである。

映像による視覚情報伝達は写実への拘りが大切である。映像制作における写実の徹底は情報が最も適切に伝わるための作業なので、一個のモチーフや一つのテーマを前にしたなら、それを「枠」の中で美しく仕上げるように努力しなければならない。

以下では、今どきのスマートフォンやタブレットで一般的になった縦型映像で用いられる構図を使って、適切な情報の描写を行うため、どのように考えるべきかを簡単に纏めてみた。

これらは絵画や写真でも同様に行われる構図作りの留意点であるが、もちろん映像は静止画ではないので、前後の変化を計算して構図を設定する。

〈図08〉から始まるショットで、モチーフの左上から何らかの影響(モチーフを取り上げる手が差し入れられるなど)が与えられる場合、〈図09〉のように影響が及んでくる方向に余裕を設けた位置にカメラを移動しておく(空間を設ける)構図が良い。これによって観ている者に次の展開を予感させる効果が得られる。

モチーフが外部に影響を及ぼす場合も同様であり、影響が発せられる方向を空けるよう移動してから「枠」静止させれば良い。動体モチーフの場合は、進行方向に余裕を設けることで、その方向に進むことを予感させることができる。

〈図08〉モチーフ全体のボリュームを均等に見せるための最も基本的な構図でありこの構図を“始点”とし〈図09〉〈図10〉〈図11〉の構図へと変化する。



〈図10〉モチーフを中心に、ズームアウトした構図。モチーフの小ささと背景の広さから、寂しさ、非力さなど、情報に感覚的な意味づけが行われる。



〈図09〉モチーフを片側に寄せて撮る構図。この後、空いている空間に何らかの変化を起こすための準備であり予告でもある。



〈図11〉モチーフを中心に、見下ろしたズームインに、パースを仕掛けた構図。こちらも、力強さや勢いなど感覚的な意味づけが行われる。



この応用としては、空きの無い方向から影響を与えれば“不意打ち”の効果が得られるなどがあり、これはホラーやサスペンスで用いられる手法である。

〈図10〉や〈図11〉は、映像が変化することで、感覚的なイメージを付加する際に用いられる構図である。ズームインは“モチーフのディテールをよく見せるため”，ズームアウトは“モチーフの立ち位置や周囲の環境を見せるため”が初歩的な用法だが、これだけならばドリー（モチーフとの距離を変える）でも同じことができる。

レンズの焦点距離を変えられるならば、〈図10〉のように強めのパースを仕掛けたボリューム表現などもできるので、モチーフを描写する際には感覚的な要素を付加することが可能になる。

これらの操作で留意すべきは“始点と終点を明確にする”こと、移動後にカメラを止め、“静止状態で次の変化を待つ”ことである。変化の最中に、カメラが別の動きをしていては、二重情報になってしまい、情報を読み取り難く、その印象も薄れさせてしまう。

この他に、単にモチーフを念入りに見せたいだけの場合もあると思うが、その場合〈図 08〉の位置にカメラをフィックス（固定）して撮り続けるだけでは映像的な表現とは言えないので、同じ視線の高さを維持し、モチーフをスピンショット（モチーフを中心にして回り込む）で捉えるという撮影も有効である。

次に③についてだが、撮影には現場の状態が大きく影響するというので、ロケであれスタジオであれ、モチーフの置かれた環境を十分に認識し、それを踏まえた撮影を行わなければならないということの確認である。

中でも、絵を描く際には誰もが留意するはずなのに、写真や映像になると忘れてしまうことが多くなる“光と影”の失敗例を〈図 12〉に挙げてみた。

〈図 12〉 絵心のある者なら、光や影もまた形として捉えることができるはずなのに……



カメラの露出を常時自動に設定している素人撮影の場合には言うまでもないが、絵筆を持てば意識する人も、レンズ越しだと忘れてしまうことが多くなるようで、再生時に明る過ぎたり暗過ぎたり、晴天時の野外撮影では影が濃く出過ぎて（特に凹凸の多い人間の顔など）汚い映像になってしまうことがある。

さらに、素人が最も陥りやすい失敗の原因が④である。

これはプロ作品の中でも失敗例が少なくないので、ある程度の技量や経験値を要する事柄なのかもしれない。

ちなみに、提供する情報量と映像の時間は決して同比率にはならない。作文すれば多い情報が目で見ると一瞬で解決してしまうこともあるし、一言で終わる情報が、長時間のショットを必要とすることもある。

だから、プロの場合は設計をする際に、構図と同様に

ショットやシーンの時間を十分に計算し予測してから撮影に入る。そうしなければ、所謂“間延びした”とか“置き去りにされる”とかいう映像が出来上がってしまう。

素人の場合は“間延びした”映像になる場合が多いが、これは丁寧に余裕を持って撮影しようとした結果、余分な情報が多くなり過ぎてしまうからである。

映像撮影の場合、語るべき情報を語り終えたら、容赦なく切り捨てるという決断が時には重要なのである。

○カメラを手にした時、心掛けるべきこと

カメラを持つ者全てが一定の技量を身につけなければならないなどという極端な論を述べるわけではない。

他者に観せるための映像制作にかかわる者には、ここまで挙げた程度の技術は磨いておくようにと述べているのである。もちろん、映像クリエイターを目指すならば、これらどころの話ではない。

ところで、前記した“映像制作が随分と身近になった”という近年の事情により、ビジネスのプロモーションビデオや動画共有サイトで公開するCMを社内制作する企業が増えており、ある程度仕上がった段階でアドバイスを求められる機会が多くなった。

それこそ、機材の高性能化のおかげで、ピンボケしたり、真っ黒や真っ白の画面だったりの鑑賞に堪えられないような作品には出会わずに済むようになったが、観ることはできても見続けることが精神的に辛く感じられる、痛々しい作品は却って増えている。

先頃、とある企業のこと。

「カメラや編集アプリに詳しい社員が会社のPVを撮ったので、アップロードする前に観て意見や感想を言って欲しい」

との依頼を受け、MP4のデータを預かったが、これが正しく痛々しい作品というやつであった。

どのような作品だったかと言うと、まずは

「カメラが動きすぎる映像作品」

である。

殆どのショットで、カメラが写り切り無しにパン（左右の振り）やティルト（上下の振り）を繰り返して、一つの情報に「枠」を構えてじっくり捉えた映像が皆無だった。しかも、被写体を見失うことも頻繁で、振れているカメラが反対側に引き返したり、人間が首を振るのと同じ速度（映像内では超高速度になる）でカメラが動くことも多かった。

カメラを動かす速度は情報の描写に当たっては特に配慮が必要で、決して人間の首振りと同じと考えてはならない。早過ぎると、本来ならパンやティルトが用いられ

る目的「始点と終点間にあるはずの情報描写」は見え難くなり、さらには位置関係や距離も掴めなくなる。

こうした非常に落ち着きのないショットの連続に加えて、カメラの持つ様々な機能を使い放題に使われており、特にズーム機能の多用によって映像情報を一段と分かり辛くしてしまっていた。

一連のショットの中にはドローンで撮影した空撮映像も使われていたが、全く俯瞰で捉える必要のない情報を高所から見下ろしているのだから、本来なら覆い隠してしまいたい、見えなくしてしまいたい情報（例えば汚れて物置状態になったビルの屋上など）が剥き出しになってしまっていた。

全編10分ほどの尺で作られたPVだったが、何とか観終わった後、良かった点を探せば、画質が良好であったこと、BGMの選曲が良かったこと、キャプションやタイトルデザインが読みやすかったことぐらいで、如何なるアドバイスをすべきか頭を悩ませてしまった。

全くのプライベートビデオであれば、好き勝手に撮って自分が満足できればそれで良いと思うが、仮にも企業のPVであれば商用であり、多くの人間が好むと好まざるとに関わらず、業務の一環として強制的に観なければならぬコンテンツとなる。

「多少、映像機器に詳しい程度の素人が撮影したPVだからクオリティが低いのは大目に見て耐えてくれ」

などとは、とても言えない。

たとえ素人であっても、制作に携わった者は映像の完成度と質に対して責任を持たなければならない。

それこそが演出を手掛けるということであり、プロの世界では、そんなポジションにある者を「監督」「ディレクター」と呼称している。

おそらく、私が観たPVの制作者である社員は、演出を担当する者の責任の持ち方、作品の完成度を高める工夫の仕方を間違えてしまったのだろう。奇を衒うことに熱心になり過ぎてしまったようである。もっとも、社長含め、社員同士では持ち込まれた撮影機材のめづらしさ、ドローン撮影の格好良さ、これらで撮影された諸々の映像に捕われてしまっており、彼一人の責任とは言えない状況に陥ってはいたが、これは本来、映像コンテンツの制作者、発信元としてはあってはならない姿勢と言えよう。

そもそも機材の高いスペックを駆使して、誰もが驚く映像を撮りたいと考えるのは決して否定されることではなく、技術力の向上によって齎される映像表現の進化は肯定されるべき事柄である。

但し、技術は必要に応じて用いられるべきで、パンやティルトは被写体の置かれている状況を描写するには良いが、それ以外の用途は殆ど無く、ズームは人間の感覚

に訴えるような表現を用いる際には便利だが、不要な場面ですると煩くなり、映像酔いの原因になることもあると知っておかなければならない。

ドローンの活用も然り。奇を衒うような用い方をしても映像のクオリティアップには繋がらない。安定した高度から俯瞰撮影ができることや、フライスルーの表現が必要な場合は有効だが、事前のロケハンも無しに遠隔撮影など乱暴でしかない。

日頃、学生を相手に授業する際には強く語るようにしていることだが、

「不必要な技術の投入は時間の無駄である」

「技術の投入は適所に限り、技術を投入したいがための映像を設計するな」

この2点を心構えとして、しっかり持つようにと伝えている。

特に後者については、映像制作の技術を覚えてたの学生にはよくよく言い聞かせておかないと、直ぐに陥りそうになる事柄である。

それだけ、技術というモノは作り手側にとっては魅力的な誘惑なのだと思うが、高度な技術力がクオリティの高い映像を生み出すとは必ずしも言えないわけで、時には技術の高さが仇になったり、邪魔になることもある。

映画制作に於いて、実写では撮影不可能なほどの高精度なコンピュータグラフィックスショットを多用することによって、却って映像のリアリティを損なわせてしまうことがあるというのが良い例である。

○映像クリエイター（特に演出に携わる者）を目指す

多くの場合、映像を学ぼうとする者は、まずカメラの扱いを学ぶことから始まる。

この時点で2つの方向性が視野に入ることになるが、一つは「カメラの仕様」であり、もう一つは「カメラの用法」である。

前者は技術者への道を歩むだろうし、後者はクリエイターの道へと進むことになるだろうが、本論では、もちろん後者について述べていく。

映像の制作にプロとして携わる者たちの最終的な目標は、「監督」や「ディレクター」、つまり演出家であるに違いない。

それならば、演出家は映像の完成度や質に対しての全責任を負う立場であることを心に刻み付けておく必要がある。映像作品が、高く評価され、商業的な成功を収めるか否かは演出家の腕に掛かっていることを忘れてはならない。

昨今の映像クリエイターを目指す若者たちの志向を見

ていると、立派な機材と多機能なアプリケーションを持って囃す傾向が強く、それを矯正するのが教える者の務めのようになってしまうことに危惧を覚える。

研究課題として提出される作品には、アプリケーションに実装されたエフェクト機能による表現が満載されていることが少なくない。

「表現に困ったときにはエフェクトに頼る」

「エフェクトの面白さに合わせた設計をする」

こうした作品を作る者は、ある意味で映像制作に於ける思考を放棄してしまっているとも言える。

考えることを止めてしまえば、良い作品が生まれるわけがない。

絵画、彫刻、写真、演劇、文学など、あらゆる芸術は、作家が積み重ねた思考と試行によって名作を生み出すわけで、惰性や模倣で良作が生まれたりした例は無い。

近年の映像撮影機材は高性能化を続けており、利便性の追求は留まる気配が無いが、デジタル技術によって誕生した映像編集アプリケーションの進化も凄まじく、ポストプロダクション（映像制作に於ける撮影後の作業）が、小規模のスタッフと経費で非常に手軽に行えるようになった。

そして、各アプリケーションに実装された多彩なエフェクト機能は、かつて劇場やテレビで見たプロの技術が再現されており、それをを用いることにより自作が一気にプロのクオリティに押し上げられたかのような錯覚を楽しめる。

商品的に考えれば、これが映像アプリケーションの魅力ということになるのだが、プロの映像クリエイターを目指して学ぶ者ならば、エフェクト機能の多くがテンプレート機能であることを忘れずにいて欲しい。

エフェクト機能を多用した映像は、例えば PowerPoint でプレゼンテーションを作成する際、アプリケーションに多数付属したデザインのテンプレートの中から気に入ったモノを選んで用いることと同様であり、そこにオリジナリティは存在しない。

現代、プロの映像クリエイターを目指す者は、こうした誘惑に左右されることなく、常に演出の基本である

「視覚情報を伝達するための描写力向上を目指す」

という姿勢を維持し続けていかなければならない。

演出が技術に振り回されることなく、視覚情報の描写に当たっての技術はあくまで必要に応じて適所に投下するものと理解し、その能力を身につけることがオリジナリティ溢れる作品を生み出すことができるのだと認識すべきである。

そうすることによって、演出に携わる者は映像の創造者と成る。

以上、「映像制作に於ける演出」の序論として、演出と情報描写の重要性について述べさせていただいたが、次稿では本論として、映像の演出と情報描写の実際についての原点に立ち戻り、優れた手腕を発揮した先人たちの表現技法を取り上げて検証しつつ、彼らが残したシーンの再現実験を行い、作品に求められた意識と技術の扱い方を学んでいくこととしたい。

[出典（映画）]：[参考文献]：※引用順に記載

『グローバルゲームマーケットレポート 2020』
株式会社角川アスキー総合研究所

『春琴抄 お琴と佐助』1935年製作 松竹
監督：島津保次郎

『L'Ultima Cena（最後の晩餐）』
レオナルド・ダ・ヴィンチ（Leonardo da Vinci 1452-1519）

『Het melkmeisje（牛乳を注ぐ女）』
ヨハネス・フェルメール（Johannes Vermeer 1632-1675）
※ <https://www.rijksmuseum.nl/nl/rijksstudio>

『Le déjeuner des canotiers（舟遊びをする人々の昼食）』
ピエール＝オーギュスト・ルノワール（Pierre-Auguste Renoir 1841-1919）
※ <https://publicdomainq.net/>

『In a Roman Osteria（ローマのオステリアにて）』
カール・ハインリッヒ・ブロッホ（Carl Heinrich Bloch, 1834-1890）
※ <http://gahag.net/>

[参考文献]：※引用順に記載

『映像の演出』
著者：吉村公三郎 1979年 岩波書店

『マダムと女房／春琴抄 お琴と佐助』
※ DVD 2009年 SHOCHIKU Co., Ltd.

『巨匠たちの映画術』
著者：西村雄一郎 1999年 キネマ旬報社

“Directing in movie production” Direction and Depiction Introduction

KITAJIMA Youichi

Abstract

Either artworks or commercial works, most videos, we see in a movie theater, on television, or the Internet, are created works in accordance with some kinds of a creative intention.

Out of crews involved in those production, a director is a person who has a leading role and should be in charges of a quality of the finished work, including designing and the mode of expression.

To manipulate an emotional reaction from appreciators, directors finish up their works showing their creativity and originality. In that sequence of process, a base would be the “ability to portray” which conveys the information to appreciates.

This paper discusses what the “ability to portray” directors have to learn is, touching on fine technics the past various creator had used.

And firstly begins with Introduction.