

研究ノート

映像制作に於ける演出

演出と描写

北 嶋 洋 一

星槎道都大学研究紀要

第4号

2023年

研究ノート

映像制作に於ける演出

演出と描写

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。

まずは「演出と描写 序論（令和2年度）」より①

19世紀の終わり、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により、秒速12コマの手回し撮影機で商業的な成功を辿々しく収めた映像は、わずか1世紀少々の後である21世紀初頭において、あらゆる視覚情報伝達メディアの筆頭と位置付けられるほどの成長を遂げている。

映像を扱うメディアが映画とテレビの2種に限定されていた前世紀は既に遠い過去となり、高性能化したゲーム、街中に溢れるデジタルサイネージ、拡大著しいソーシャルメディアなど、現代のデジタル化したメディアには映像コンテンツが必要不可欠とされ、我々は数多くの映像に囲まれながら日常を過ごしている。

〈映像メディアの拡大は撮影・編集機材が安価で手軽になったから〉

映像メディアの拡大に伴い、映像コンテンツの制作と発表のスタイルも大きく様変わりしている。

かつては企業や団体に所属するプロやセミプロ、高価な専用機材を購入することができる一部の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コンテンツ制作が、アマチュアどころか昨日今日に初めて安価なデジタルカメラ（又はスマートフォン）を手にした超の付く初心者が、何の抵抗もなく手掛け、インターネットを

介して堂々と世界に向けて作品を発信・発表できるようになったのである。

正に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、凄まじい時代になったのである。

〈動画共有サービスが映像クリエイターの裾野となる〉

インターネットのソーシャルメディアにおいて、映像共有サービスの人気は言うまでも無い。

かつて、映像コンテンツの発表は映画館など上映設備の整った会場か、高価な上映機器を持ち込める会場確保が必須であり、そこに辿り着くまでに必要とされる様々な条件を乗り越えることができたクリエイターだけが、限られた期間のみ許される特別なジャンルだったといえる。

それが、今やインターネットの高速化により、パソコン、スマートフォンを介しての数ギガバイトにも及ぶ映像データの送受信が可能になり、従来のクリエイターたちにとって最も難関だった会場確保と限られた発表期間というハードルが取り払われてしまったのである。

これに安価な撮影機材の充実が相まったことで、膨大な数の映像クリエイターが膨大な数の映像コンテンツを世の中に発信するという現状が生み出されたわけである。

例えば動画共有サービスの筆頭であり、21世紀映像文化の牽引役とも言えるYouTube。その歴史は2005年

サービス開始から20年に満たないが、その僅かな年月を経て、誰もがコンテンツの発信者になれる参加型の情報メディアとして確固たる地位を築いた。

さらには、映像クリエイターたちに新たな活動の場を提供しただけではなく、テレビや映画の商業用映像コンテンツに課されるような制約を殆ど受けることなく自由なスタンスで生み出される映像コンテンツにも、多くのユーザーが新たな価値を見出しており、メディアとしての有用性は年々高まる一方、年代によっては利用者数がテレビメディアを遥かに超える状況にある。

資料：YouTube に於けるアクティブユーザー数
国内 月間数 約6,900万人（2021年10月）
海外 月間数 約20億人（2020年3月）
※総務省統計局「人口推計2022年9月報」
総務省情報通信政策研究所
「情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査2020年」より

動画（画像も）共有サービスとしては、YouTube よりも5年ほど後発だがInstagramの存在も忘れてはなら

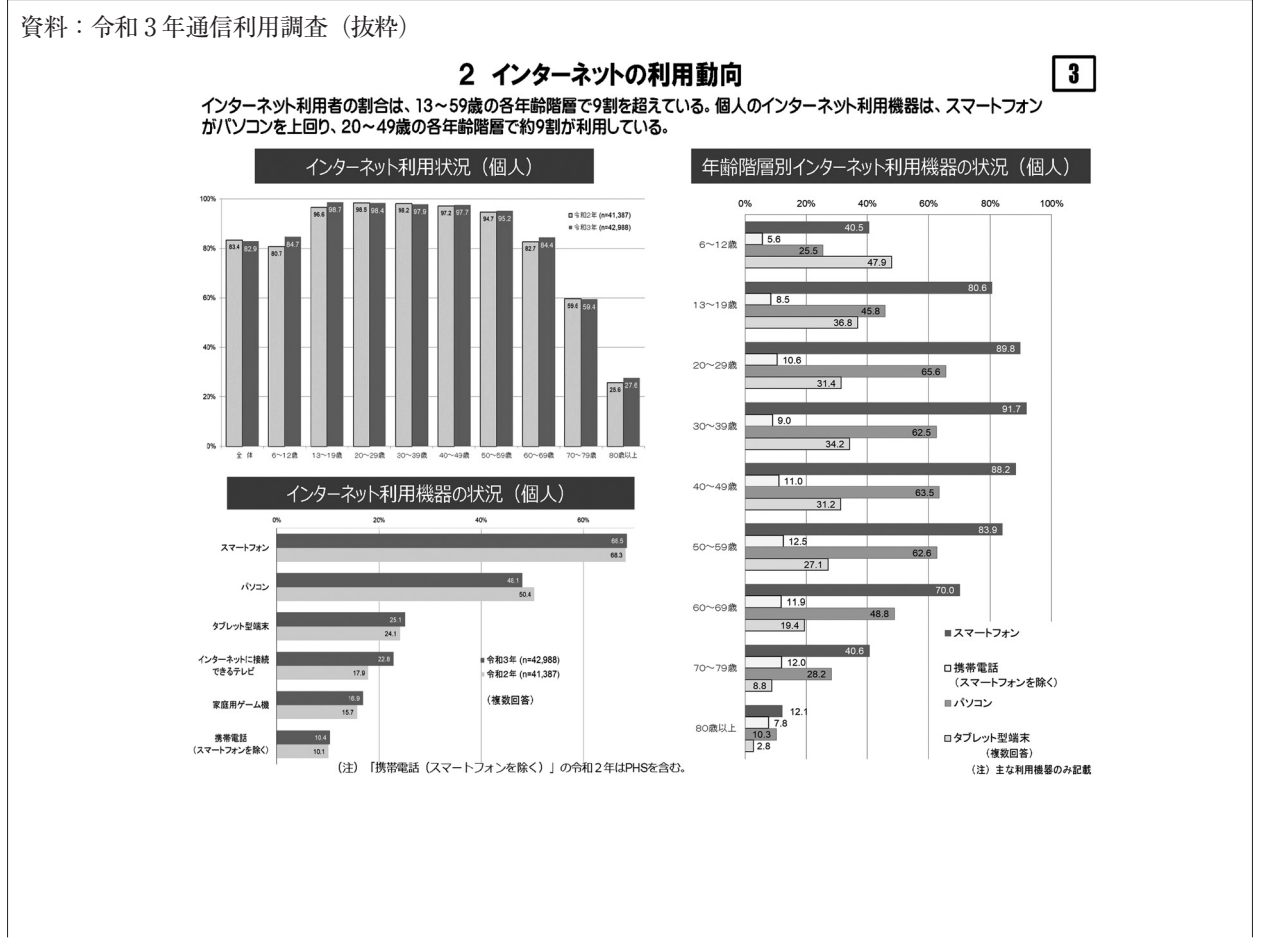
ない。

2010年にサービスを開始したInstagramは、今や記録やドキュメントを目的とした画像や動画の共有には最も定評のあるサービスとなっており、“バエル”という流行語に象徴されるように、特に女性のユーザーを中心に社会に一大ムーブメントを巻き起こしている。

資料：Instagram に於けるアクティブユーザー数
国内 月間数 約3,300万人（2019年6月）
海外 月間数 約10億人（2018年6月）
※総務省統計局「人口推計2022年9月報」
NTTドコモモバイル研究所「モバイル社会白書WEB版2021年」より

これら、21世紀に於ける映像コンテンツの制作及び発表環境は、分野の発展を考えるならば非常に好ましいものと捉えるべきであるが、ここで忘れてはならないことがある。

映像メディアが拡大し、数多くの映像クリエイターが誕生したことにより、彼らの生み出す映像コンテンツの質の幅も拡大したという事実についてである。

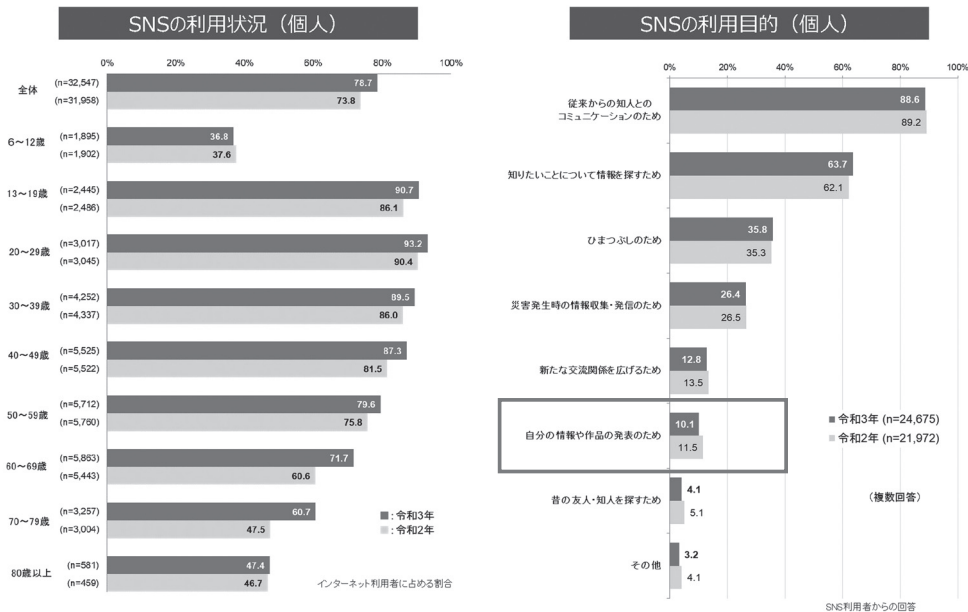


3 SNSの利用動向(個人)

4

SNS(注)を利用している個人の割合は、ほぼ全ての年齢階層で増加し、特に60～79歳の各年齢階層での伸びが大きい。利用目的では、「従来からの知人とのコミュニケーションのため」の割合が最も高い。

(注)ここでのSNS(ソーシャルネットワークサービス)とは、Facebook、Twitter、LINE、mixi、Instagram、Skypeなどを指す。



※総務省 令和4年5月27日発表報道資料より

スマートフォンの保有状況が、世帯 88.6%、個人 74.3%。インターネットの利用状況は 13～59 歳の各年齢階層で 9 割を超えているなどがある中、本論に於いては、特に SNS の利用動向(個人)に於いて、赤で囲んだ部分“自分の情報や作品発表”が 1 割を超えている点に着目する。

〈その質は玉石混交である〉

インターネット以前、映画やテレビなどで発信される映像コンテンツの制作に携わるクリエイターたちは、極めて作家性が強いデザイナーや熟練したエンジニアたちだったと言える。

前述した機材や会場の制約により、義務教育における学びの過程を持たず、他の芸術、例えば絵画に於ける幼児期や児童期のような成長段階を持たない映像分野は、一部の秀才や天才が携わるべき至高のジャンルだったのだから、これは当然のことと言える。

そして、メディアで発信される彼ら専門性の高いクリエイターたちが生み出すコンテンツは常に上質であることが求められ、(一部のアバンギャルドなビデオアートや自主製作作品を除いて)彼らは社会的な制約を認識し、商業的な責任を負いながら映像コンテンツの制作に携わっていた。

よって、後世に駄作や愚作とされるほどのコンテンツであっても、世の中から何らかの反響や批評を得られるほどの完成度は維持されていたし、そうでなければ発表は許されなかったのである。

そして現代、インターネットの動画共有サービスを見

れば誰もが感じると思うが、そこは映像コンテンツのジャンク溜まりである。

もちろん、ここで論じるのはあくまで鑑賞を目的とし不特定多数に向けての発信を目的とするコンテンツであり、速報を目的とするドキュメントやプライベートビデオは除くこととするが、例えジャンルを限定してみたとしても映像クリエイターを志望する者の枷となっていた殆どの制約が取り払われたことで、些か無軌道とも言うべきコンテンツが溢れてしまっている。

もちろん、プロの熟練作家を唸らせるほどに充実した内容を持つコンテンツも多数あるが、大多数を占めるのは“アイディア先行で設計不在”、“制作工程は我流で成り行き次第”、“表現や技法よりも発信者のタレント性重視”などといったコンテンツが圧倒的である。

〈この現状をどうみるべきか?〉

映像コンテンツの撮影及び編集機器の中でも、特にスマートフォンの登場と普及は、映像コンテンツの制作を簡易にし、身近にし、尚且つ低年齢化させた功績により、映像史上最も高く評価されるべき事象と言えよう。

今や、映像コンテンツは小さな子どもであってもス

スマートフォンさえあれば自由に撮影し発表できる。

それは、かつて他の芸術にはあって映像分野には存在しなかった幼児期や児童期という成長段階が、21世紀に至って漸くスマートフォンにより生じたということである。

これは画期的な出来事であり、この一事により映像は絵画や彫刻よりも、子どもたちにとって敷居の低い芸術であり創作活動に成り得たと言える。

そもそも、絵画は紙、彫刻は粘土など、所謂子どもたちにとって扱いやすい材料が存在したことで、幼児期や児童期の創作活動が行われていたのである。

しかし、映像にはそうした材料が無かったため、幼児期も児童期も存在しなかったのだ。(紙芝居や絵本の類いを映像の幼児期や児童期と述べる者もいるが、これはかなり無理矢理な意見である)

そうした映像分野が抱えていた状況を覆すほどの影響力を持って、紙や粘土に匹敵する材料としてスマートフォンが登場した。

(いつの間にか映像は他の芸術を上回る数の裾野を得ている)

多くの子どもたちは成長と共に絵画や彫刻から距離を取り始める。

これは幼い頃なら自由に手を動かすだけで良かったはずの創作活動に、技量という他者からの評価が齎されることによる。

例えばデッサン力とか、色彩感覚とか、構成力や表現力とか言うべきものなのだが、これらを物差しにして“上手”か“下手”かという評価が下される。

これによって、意識的な“得意”と“不得意”が生じ、そのことが誰の目から見ても明らかな作品が仕上がるが多いため、“下手”を自覚した者は、自分の創作物や創作の工程を他者に見られることを恥ずかしいと思うようになり、絵画や彫刻からは離れてしまうことになるのである。

ところが、映像はその点が優しい。

カメラにより撮影された映像は、厳密に言えば絵画や彫刻と同様の技量を求められているに違いないのだが、そこに生じる技量の不足は、ある程度なら技術や経験値で解消可能である。

そして、あくまでもテクノロジーのおかげではあるのだが、絵画や彫刻と比較して“下手”の度合いが底上げされ緩和されることもある。

つまり、誰が撮影しようとする人は人に見えるし、山は山に見える。

他者に「これ何？」と首を傾げられる心配がないのである。

絵画や彫刻の場合は、まずはそこから評価されてしまうが、映像にはそれが無いのである。

よって、他者に創作物や創作の工程を見られたくないなどの羞恥心を覚えることも少ないため、成長と共に距離を取り始める必要が無いのである。

芸術に限らず、あらゆる分野において裾野の広がりも重要である。

それによって、分野の質が向上し、優秀なプレイヤーが多数輩出される豊かな土壌ができ上がるのである。

但し、土壌が豊かになったとしても、それが均等に土質であるとは限らない。

優秀なクリエイターが世に出る機会は増えたが、その逆、未熟だったり、安易なスタンスで分野に取り組んでいたりするクリエイターたちも、大手を振って世の中に出る機会も増えたのである。

通常、芸術に限らず多くの分野において、そう言ったクリエイターが世に出る機会は殆ど無いし、世に出るための努力を課せられる。

もちろん、未熟な者が世に出ようとは初めから思いもしないだろう。

この点について、21世紀の映像分野は非常に優しくなった、というよりも緩くなってしまった。

動画共有サービスに映像コンテンツを投稿する者の多くは、映像クリエイターを自称しないだろう。

だが、それを視聴するユーザーにとって、彼らは明らかにクリエイターであり、作品に対する評価をアクセス数やレビューという形で行う対象者である。

そして、映像コンテンツを投稿した者は、低い評価を与えられれば次回作で挽回すべく何らかの戦術を練り投稿を繰り返すし、高い評価を与えられれば満足感と向上心を得られる。

そうやって評価を上げることで、いずれは人気投稿者となり、企業からの広告収入を得られるようなチャンネルの運営を志す者が誕生する。

本人たちの自覚は兎も角として、これは明らかにプロのクリエイターをめざす者のスタンスであり、他の芸術分野で画家や彫刻家をめざす者たちと同じ心構えでコンテンツを生み出しているのである。

(動画共有サイトのクリエイターたちの多くは幼児期、児童期にある)

例えば絵画だが、その成長の段階を大まかに記してみよう。

第1段階：多くの場合は幼児期や児童期に紙とクレヨンや色鉛筆などを手にして身近な題材(例えば家族

や体験したイベントの記憶、テレビやアニメのキャラクターの模写)を描くことから始まる。

第2段階：第1段階にて絵画との関りを終える者が大多数だが、成長し学校教育の中で“図画工作”や“美術”を教科目として学ぶことにより、分野に対する興味が芽生え、好んで基礎鍛錬を積む段階に至る者もいる。

第3段階：基礎を固めた後、その先にある応用段階、つまり専門的な創作活動を行うための高度な知識と技術の修練を求める少数者が生じる。

第4段階：第3段階に到達した者の中には美術大学や専門学校への進学を志望したり、公募展やコンクールへの参加を繰り返したりして、プロの作家を志望する者が現れる。

こうした各成長段階にある者たちの中で、世の中に作品を発表し、評価を得る機会が与えられる者は、精々が第2段階以降である。

画家として、又は画家志望者としての評価を受ける者となると、第4段階に到達した者でなければならない。

では、現状、映像はどうか？

作品の発表や作品に対する評価を受けること、動画共有サービスのおかげで、そのいずれもが絵画に於ける第1段階から可能であり、それ以降の段階は混沌としている。

第2段階はほぼ存在しないし、第3段階を踏まえる者よりも、機材とアプリの機能に依存しながら我流で創作活動を行い、アイデアでユーザーの志向に訴えようとする者の方が圧倒的に多い。

彼らの多くは映像に関する知識や技術が第1段階のままで止まったままの者であり、例えるならば、基礎トレーニングを積まず、ルールブックを読まず、いきなり試合に出たがる俄か愛好者と実力的には大差ない。

よって、その先にある第4段階、つまりプロやプロ志望者の捉え方も曖昧になるのである。

しかも、動画共有サービスの視聴者であるユーザーたちは、こうした実情を理解し許容しているので、投稿されたコンテンツの評価には映像作品としてのクオリティを常には求めておらず、アイデアが面白ければ、投稿者のタレント性が高ければ、評価に値すると納得している。

〈優しいユーザーに支えられている〉

実のところ、動画共有サービスの現状における投稿者(以降は敢えてクリエイターと呼称させていただく)の多くは懐の広いユーザーたちによって支えられていると言って良いだろう。

「そういう分野なんでしょう？」

と、ユーザーたちは語るに違いない。

他の芸術分野、絵画や彫刻とは異質な分野であり、専門家や高度な技量を必要としない分野、悪く言えば安易な門戸の開かれている分野として捉えられてしまっているに違いない。

芸術分野における作品の質について、ユーザーたちが妥協し成り立っている分野など、21世紀の映像分野以外には無いだろう。

絵画や彫刻において、その発想は素晴らしくとも実際に仕上がった作品が児童に等しければ、批評家はもちろん一般の鑑賞者たちにも認められることはあり得ないのである。

〈それでも21世紀の映像分野は動画共有サービスが下支えする〉

動画共有サービスには多くの優れたクリエイターが存在する。

投稿者として活躍する方の中には、アイデアとユーザーの優しさになど依存しておらず、芸術作品としての映像を投稿し、世界的な評価を受けている作家も大勢いる。

例えば、以下はその代表的な存在である。

ピーター・マッキントン Peter McKinnon

<https://www.youtube.com/c/PeterMcKinnon>

YouTubeで拝見した氏の映像コンテンツは、グラフィックアートからドキュメンタリー、アプリのチュートリアルなど多彩だが、その全てが優れた設計と演出により上質なコンテンツとして成り立っている。

テイラー・カット・フィルムズ TaylorCutFilms

<https://www.youtube.com/channel/UC5pREnf15M7o20Y6xWwa7oA>

<https://www.instagram.com/taylorcutfilms/>

YouTubeやInstagramで公開されている映像コンテンツは、映像分野に興味がある者に限らず音楽ファンの心も掴むほどの斬新な構成で、正しくビデオグラフィックの最先端を走るクリエイターと言える。

ケイシー・ナイスタット Casey Neistat

<https://www.youtube.com/channel/UCtinbF-Q-fVt hA0qrFQTgXQ>

氏は日常生活の実況や“やってみた”系のクリエイ

ターである。同様のコンテンツは、日本でも数多く投稿されているが、氏の映像コンテンツは前述したアイデアとユーザーの妥協に支えられている作品とは一線を画す。氏は全ての事象を描く際に、映像だけが持つ様々な表現技法を効果的に用いている。画面構成、ショット割り、タイミング、BGMやSEなど、全てが斬新でありながら、設計のお手本とも言うべきオーソドックスさを兼ね備え、面白いアイデアを更に際立たせることに成功している。

他にも、多数の尊敬すべき優れたクリエイターが動画共有サービスには存在する。

映像がテレビや映画の世界でしかなかった時代には、彼らのようなクリエイターが活躍の場を得るなど困難であったに違いない。

21世紀の映像という分野が、新進気鋭のクリエイターを誕生させ、そのコンテンツとしての重要性を高めるに当たって、動画共有サービスによる多大な恩恵を受けていることは間違いがないのである。

〈混沌からの脱却は如何にして行われるか?〉

今、動画共有サービスが全盛を迎え、映像クリエイターが多数誕生する時代に求められていることは何か?

この点について、答えは明確である。

メディアが変わったとしても映像コンテンツのクオリティを高めるための基礎理論、基礎技術は変わっていないのである。

21世紀の映像分野において、劇的に変化したのは裾野の拡大とユーザーの意識なのであって、“良い映像”、“面白い映像”を作る手段が変わってしまったわけではない。

それは、前述した3名の映像クリエイターのコンテンツを視聴すれば明らかである。

19世紀の末に産声を上げた映像が1世紀に渡って積み重ねてきた技術は彼らの中にも脈々として受け継がれており、その力は全世界で多くの共感者を得ることに繋がっている。

映像分野の裾野が広がり、それと同時に発表されるコンテンツの質の幅が広がったこと。

映像制作が身近になったことで、未熟で安易な作品も多数世に送り出されるようになったこと。

これらの現状は憂うべきことなのかもしれない。

だが、既に訪れてしまった現状を基に戻すことはできないし、現状を受け入れ楽しむユーザーや、その流れに乗って活動するクリエイターが多数いる中で、否定しても意味が無い。

では今後、映像という分野に携わり、映像という分野の教育や研究に携わる者は何をすべきなのか?

〈学ぶ者を増やすこと、学びたい者を増やすこと〉

絵画や彫刻に学びがあると同様、映像にも学びがある。

野球やバスケットに基礎トレーニングやルールブックがあると同様に、映像にも基礎技術や基礎理論が存在する。

それは、決して機材に熟練することやアプリの機能を熟知することではない。

優れた先人が残した“表現技法”を学び、習得することこそなのである。

映像コンテンツを制作するに当たり、それが商業的、公共的な場で発表されるモノであるならば、Who (だれが)、When (いつ)、Where (どこで)、What (なにを)、Why (なぜ)、How (いかに)、所謂5W1Hの原則を組み立てることは重要である。

そのための知識と技術をまなぶことは、絵画や彫刻に於けるデッサンやクロッキーを学ぶことに等しい。

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。

これらを実践することを、伝統的な呼称で「演出」と呼ぶ。

我々、映像という分野の教育や研究に携わる者は、演出を学ぶことの重要性を、動画共有サービスを経て世の中に映像コンテンツを発信しようとする21世紀の映像クリエイターたちに伝えていかなければならない。

彼らの全てに伝わることはなくとも、前述した世界的に評価されているクリエイターたちに触発されているが、そこに近づく術を持たない者たちに学びを与えることはできるに違いない。

そこから、世界を目標とし、動画共有サービスに限らず、あらゆるメディアにおいて、上質な映像コンテンツをクリエイターたちを増やすことは可能に違いない。

テキストブック作成の今後の展開～描写力を学ぶ

映像の学びには、“観る”ことから始まり、“模倣”し、最終的には自らのモノとして“取り込む”ことを基礎とするのが効果的であるという考え方がある。

絵画や彫刻でも“鑑賞”という学びがあり、“模倣”は“模写”という基礎鍛錬として確立されているが、映像の

学びの場合、これらは少々目的を異にすることになる。

そもそも映像の場合、“写す”という作業は機械が行うので、例えば絵画の模写における目的の一つ、“画材の用法を学ぶ”という部分が映像では必要とされないのである。

カメラやアプリの使い方などはマニュアルを読めば済む話であり、絵の具の材質や溶き油の性質、筆やナイフや彫刻刀の動かし方などに相当する学びは必要無くなる。

では、映像において“模倣”とは何を目的としての学びなのか？

〈映像の制作の流れは作文の執筆と同じ〉

改めて言うまでも無いことだが、映像には“時間の描写”がある。

極めて特殊な Fix Movie を除いて、映像は一定の時間を経て変化する状況を視聴する者たちが理解できるように描写することを目的としている。

その“描写の仕方”こそが“映像表現”であり、クリエイターの腕の見せ所になるのであり、クリエイターの個性として視聴者に認識される。

先人の作品を“模倣”するという学びは、これを辿り、その効果を実感し、自らの制作に取り込むことなのである。

これは文章を書くために必要な、描写力を身につける学びに近い。

小説や随筆、戯曲などを執筆する作者には“文体”と呼ばれる個性的特色が見られることが多いが、“文体”とは文章のスタイルであり、史上における著名な作家は“文体”を掴むことで誰が書いた作品かが分かるほどである。

よって、彼らの作品を読み、その“文体”による描写の仕方を技法として理解し、それに共感できたならば、自らの作文に当たって応用し展開が可能かどうかの試案を繰り返すという学びが存在する。

この学びを、映像の学びに置き換える作業をしてみよう。

その素材として以下の文章を用いることとする。

 或秋の夜半であつた。南京奇望街の或家の一間には、色の蒼あをざめた支那の少女が一人、古びた卓の上に頬杖をついて、盆に入れた西瓜の種を退屈さうに噛み破つてゐた。

 この文章は、1920年に『中央公論』で発表された「芥川龍之介の短編『南京の基督』」より、冒頭の段落を抜粋

したものであり、語り部である日本人旅行家の視点により、一人の少女娼婦の状況を描写したものである。

「南京の基督」は1995年に日本と香港の合作で映画化されているが、それについては本論とは関係が無いので、予め断わっておく。

ところで、この段落内に込められた情報を最小限度に絞って、それ以外を全て削ぎ落とすと、「少女が西瓜の種を噛み破つてゐた」になる。

原文を知る者からすれば、殆ど意味を為さないほどの絞りかただと思われるだろうが、特に作文に対する意識を持たず、日常で交わされる会話、メールやLINEなどで交わされる文章とは、こんなモノである。

作文を学び、読み手を意識し、如何にしてスムーズな状況描写を行うかを意識して初めて、

When (いつ)：或秋の夜半

Where (どこで)：南京奇望街の或家の一間

Who (だれが)：色の蒼あをざめた支那の少女が一人

What (なにを)：盆に入れた西瓜の種を退屈さうに噛み破つてゐた

How (いかに)：古びた卓の上に頬杖をついて

つまり、5W1Hを中心とした基本的な情報を伝えることの必要性に気付くことになる。

そして、当時の室内の情景を重ねて伝える必要があると考えれば、Where (どこで)の追加情報が2番目の段落で描かれることになる。

 卓の上には置きランプが、うす暗い光を放つてゐた。その光は部屋の中を明るくと云ふよりも、寧ろ一層陰鬱な効果を与へるのに力があつた。壁紙の剥はげかかつた部屋の隅には、毛布のはみ出した籐の寝台が、埃臭さうな帷を垂らしてゐた。それから卓の向うには、これも古びた椅子が一脚、まるで忘れられたやうに置き捨ててあつた。が、その外は何処を見ても、装飾らしい家具の類なぞは何一つ見当らなかつた。

 芥川氏がその執筆に携わった生涯の中で、初期から中期(1915~1920年前後まで)に執筆された作品の多くでは、こうした物語の序盤で舞台を丁寧に描写する作文の後、本編に当たるWhy(なぜ)が始まることが多いが、もちろん、この作文構成の重要性和芥川氏の文体に留意する読者は、通学であれ独学であれ作文を系統立てて学んだ者であるに違いない。

その学びの過程が無ければ「少女が西瓜の種を噛み破つてゐた」以上に作文が広がることは無いのである。

この学びの過程は、映像コンテンツの制作に際しても

同様に重要である。

仮に「南京の基督」の冒頭のシーンを映像化” しましょう。

芥川氏が作文した“舞台を丁寧に描写する” という作業を、映像にて行うのである。

ここで、安易で読解力の未熟な文章の読み解き方をすれば、映像クリエイターは、いきなり部屋の中でスイカの種を齧る少女を設定し、撮影を開始するだろう。

背景に南京っぼさを感じさせるとか、2番目の段落で登場する幾つかの小道具を配置するなどを忘れてはしないだろうが、細かな描写はナレーションやテロップに逃げるかもしれない。

その結果、「少女が西瓜の種を噛み破ってゐた」でしかない映像が仕上がってしまうだろう。

この指摘について、「そんな馬鹿な」とおっしゃられる方もいるだろうが、現在の国内の映像コンテンツクリエイターたちが動画共有サービスに投稿されているストーリー作品やドキュメント作品の大半が「少女が西瓜の種を噛み破ってゐた」である。

描写の技法よりも、凝ったカメラアングル、派手な画面の切り替え、効果よりも趣味を優先したSEやBGM、さらには雑なCGやVFXの多用など、アプリや機材の高性能化により自主制作でも実用が可能となった各種技術を多数取り入れて、面白い映像を見せつけることに終始した作品が多く見受けられる。

そこには、芥川氏のような文体は存在しないし、クリエイターの個性的な描写力などを垣間見することも無い。

そんな映像コンテンツの溢れる動画共有サービスの中にも、優れた作品は散見される。

作品に込められたメッセージやストーリーの面白さを素直に感じさせ、視聴する者の感情に何らかの反応を呼び起こす作品である。

前項で挙げた3名のプロクリエイターの作品などは、その代表格と言えるが、アマチュアの作品の中にも、可能性を見いだせる作品が多数ある。

この論で、アマチュアの作品を取り上げて、「誰その作品が…」などと個人の名称を挙げることは差し控えさせていただくが、日常系、SF系、アニメ系、やってみた系などジャンルは問わず、批評家の目を引く（評価以前の作品が多い中であって）“映像表現的な評価”が生じる作品は少なくないのである。

当り前のことかもしれないが、そうした作品の作者や団体のプロフィールを拜見すると、美術大学や専門学校などで映像を学んだ経歴を持つ者、サークルや団体、企業などで切磋琢磨した経歴を持つ者が大半である。

彼らは学びや経験の中で、映像制作における描写力の重要性を理解、又は無意識でも身に付けており、設計の段階で試行錯誤を繰り返しているのである。

視聴者の優しさに任せるのではなく、作品の質の良し悪しでメッセージを伝えることを当り前の心構えとして持ち制作に望んでいるのである。

このこと、映像が芸術分野の一つであり、動画共有サービスもテレビも映画も、共に公にコンテンツを発信するメディアであることを意識したならば、それに携わるクリエイターたちは、他の芸術分野がそうであるように、基礎理論を学び、基礎技術を身に付けるための鍛錬はあって然るべきということの表れと私は強く実感している。

さて、ここで論は「南京の基督」に戻る。

「南京の基督」の冒頭のシーンを映像化するに当たって、クリエイターは何から考えるのか？ 考えなければならぬのか？

まずは、When（いつ）、Where（どこで）になるだろう。

そして、映像コンテンツ制作の経験が浅い者は、

「或秋の夜半であつた。南京奇望街の或家の一間…」

この短い文章を映像に置き換えるだけで、描かなければならない情報量の多さに気付かされるに違いない。

必須とされる情報を以下に列記してみよう。

- ・当時の“南京奇望街”を伝えるために必要な背景は？ その規模は？
- ・当時の“南京奇望街”を伝えるために必要な音響効果は？
- ・“或秋の夜半”を引き立てるに必要な大道具は？
- ・“或秋の夜半”に相応しい光源は？ 光量は？
- ・少女娼婦が住むに相応しい“或家”とは？
- ・少女娼婦が住むに相応しい“一間”とは？
- ・少女娼婦が住む“一間”に相応しい小道具とは？

まずはここまで。

この段落に於ける芥川氏の文章を読み解くなら、その時系列の中に“南京奇望街”というロケーションは単語として登場するだけで、物語の開始時点に当たる場所は“或家の一間”、つまり室内である。

しかし、この単語は映像化する際に避けて通ることはできない。

僅か一語ではあるが、その中に込められた情報量は、この短編の全文を覆いつくし、コンセプトの土台を築くものである。

よって、芥川氏の文章での始まりは室内であったとし

でも、映像の場合は“或家”が建つ“南京奇望街”からでなければならない。

まず始めに、カメラは1920年代の“南京奇望街”の街並みを“或秋の夜半”の描写も加えながら行うことになる。

もちろん、ナレーションやテロップで代替えることも可能だろうが、そうした場合、映像というメディアの持つ表現特性である実態感や臨場感を放棄することに他ならない。

それを行うことは殆ど苦肉の策でしかなく、既に映像表現ではなくなってしまうのである。

正しく映像表現を行うならば、“或秋の夜半”と“南京奇望街”を描いた後、芥川氏の文章に於ける開始時点である“或家の一間”に繋ぐよう構成することになるだろう。

もちろん、その繋ぎ方について、芥川氏の文章には書かれていない。

“南京奇望街”は屋外なので、室内に繋げるには映像クリエイターが独自のアイデアを練り出さなければならない。

戸口から繋ぐのか？ 窓から繋ぐのか？ 又はショットを切り替えるのか？ 手法は様々である。

そのいずれかを、どのようなタイミングで用いるのかが映像クリエイターの腕の見せ所となり、個性的表現となり得る。

そして、繋がった先“或家の一間”については、2番目の段落に多数の具体的な情報が列記されているが、その中の小道具に関する情報を取り上げてみる。

- ・古びた卓
- ・うす暗い光を放つ置きランプ
- ・剥はげかかった壁紙
- ・毛布のはみ出した籐の寝台
- ・古びた椅子（一脚）
- ・装飾らしい家具の類なぞは何一つ見当たらない

これらは物質的な情報であり、モチーフの一部である。映像コンテンツを制作する場合、これらはクリエイターの意志で取捨選択が行われたり、追加が行われたりするが、それが成される目的は、物語の背景が持つ雰囲気醸成にあり得る。

「南京の基督」冒頭のシーンの場合、

- ・陰鬱な部屋の中
- ・埃臭さうな帷

これに加えて、芥川氏の文章に明確な指摘は無いが、社会の底辺で喘ぐ娼婦の生活を映し出すために必要な貧しさを醸し出さなければならない。

クリエイターは、これを描写するために小道具に汚しなどの手を加え、光量を調整し、カメラワークを考える。

そして、その中心で“盆に入れた”西瓜の種を“退屈さうに”噛み破つてみた少女に辿り着くのである。

この論で照会した一連の作業は、既にある芥川氏の作品を映像に置き換える作業だが、オリジナルであっても、映像の設計から撮影に至るまでの工程はほぼ同様である。

原稿用紙に向かって筆を走らせる作業と比較したら、物理的な手間暇は映像制作の方が遥かに大きく、経験の浅い者の中には、これらを考えただけでストレスを感じる者がいるかもしれない。

実際、大学で私の映像授業を受講する学生たちに映像コンテンツの設計課題を与え、個別指導をしていると、描写の手間を省き、可能な限り最小限度の情報量で仕上げようとする者が少なくない。

受講者の中には、「将来は映像を生業としたい」と述べる学生もいるが、そうした学生であっても、手間暇を省くための逃げ道を探そうとし、ストーリーボードの初稿では、大抵が「少女が西瓜の種を噛み破つてみた」のような設計が提出される。

本来、映像クリエイターは、この手間暇を求め、楽しむ思考を持つ者がめざすべき分野なのである。

他の芸術分野でも、例えば絵画や彫刻などで一つの作品を構想する際、多数のエスキスを嫌うようではプロの作家にはなれるはずも無く、そこに執着し打ち込める者こそがプロの作家をめざすことができるだろう。

〈映像制作のストレスを払しょくする切っ掛けとして〉

私は経験が浅く、手間暇を惜しむような者は映像コンテンツ制作に携わってはいけないと述べているわけではない。

映像コンテンツに関わろうとする者は、誰もが“映像が好き”という志向を起点としている。

だから、始めのうちは映像の描写に於いて発生する物理的な手間暇をストレスに感じたとしても、いずれその大切さを理解し、その手間暇を当然として受け入れるようになれば良いだけなのである。

それには、あらゆる学問分野に携わる者が根底に持つ“動機”を見つけられれば良いのである。

では、映像コンテンツのクリエイターにとって“動機”とは何なのか？

一つに、先人の残した優れた作品に触れることである。

先人の作品を観て、何故その作品が優れているのか？なぜ優れたクリエイターとして評価されているのか？を学び、彼らに近づくにはどうしたら良いか？を考え、必要な学びを実践していくことで、いずれストレスは解消され、それが却って欲求となるだろう。

プロクリエイターたちは、その欲求の塊である。

DVD や BD のソフトを購入すると、映像特典で未使用映像が付いてくることがあるし、劇場公開後にディレクターズカット版が改めてされる作品もある。

全てが同じ理由ではないと思われるが、プロのクリエイターたちは自らのポリシーに基づき、徹底的な描写に拘りぬく。

そして、時には行き過ぎて、途轍もない手間暇を掛けながら、視聴者にとって不必要な、商業的には無意味なショットを多数撮ってしまうことがある。

それが映像特典の未使用映像であり、ディレクターズカット版ではないだろうか。

私は、そうした制作工程の断片を観る度に、映像コンテンツのクリエイターのあるべき姿勢を感じさせられる。

テキストブック作成の今後の展開

～優れた先人の作品とは

優れた先人の残した作品をテキストブック化するのが本研究の目的であるが、伝えるべき主題は常に演出法であり描写法である。

前項で取り上げた「南京の基督」冒頭シーンの映像化などは、その学びの基本である。

芥川氏が作品の中に込めた様々な思いは、その文章を読み解き、それを視覚的なビジュアルに置き換えることによって、自ずとクリエイターは理解するようになるだろう。

そして、先人の手掛けた映像作品の多くは、シナリオや原作に記された文言を、如何にして視覚的に実現するか、行間に込められたメッセージを受け止め、それを如何にして表現するか真剣に取り組んだ成果であるから、後進が学ぶ優れたテキストブックになるのは間違いない。

よって、令和2年度に執筆した「演出と描写 序論」から始まって、本稿にてテキストブック作成の導入と至ったわけだが、次稿からは、先人、つまり映像史に大きな役割を果たし、テキストブックと成り得る個性的表現技法を持つ作家を個々に分析していく作業に取り組むことになる。

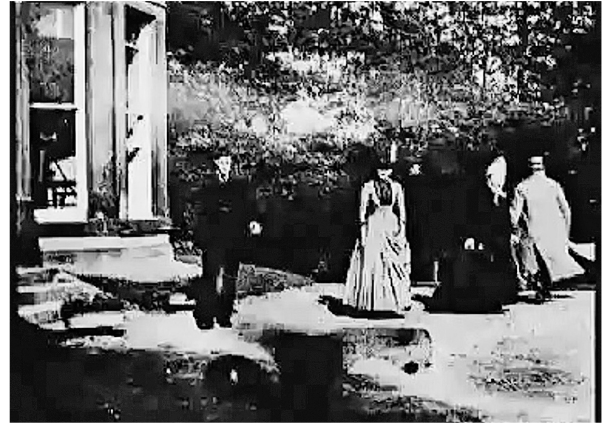
その前に、本稿に於いては「南京の基督」の冒頭のシーンを映像化について、多くある描写力を学ぶための結論の一つを挙げ纏めたいと思う。

〈記録として現存する映像史の始まりは 1888 年〉

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が活動を開始した 1889 年より 1 年前。

フランスの発明家 Louis Aimé Augustin Le Prince (1841-1890?) による、上映時間僅か 2.11 秒、12f/s で撮影された「Roundhay Garden Scene」の発表が近代映像史の始まりである。



それから数えて、映像史は 2023 年に至って 135 年を迎えることになるが、その年月の中では多くの優れた先人が生まれ、後進の導き手となっている。

本稿の最後では、次稿へつながる指針とすべく優れた先人の一人、ジョン・フォード (John Ford 1894-1973) を取り上げることにする。

ジョン・フォードはアメリカ合衆国の映画監督、脚本家、映画プロデューサーであり、1910 年代から 1960 年代にかけての 50 年以上のキャリアで 140 本を超える作品を監督し、アカデミー賞では監督賞を史上最多 4 回の受賞を達成している巨匠である。

だが、こうした商業的な成功を収めたジョン・フォードも、21 世紀の日本では一人の娯楽作家として“知る人ぞ知る映画監督”となってしまっている。

ジョン・フォードの再評価について、多くの研究書がアメリカでは発表されているが、近年の日本に於いては殆ど振り返られることない。

その要因は、おそらくジョン・フォードの作品が大衆的であり、職人的であり、他の巨匠たちと比較して芸術性や作家性に対する評価が、生前である 1960 年代以前に殆ど為されたなかったという点にあるだろう。

アメリカに於いては 20 世紀後半にジョン・フォードの再評価もおこなわれ、それも一旦落ち着き安定した様子だが、日本では 1960 年代以前に行われた彼の評価がそのまま定着してしまっているようで、彼の作品を手本として映像クリエイターとしての学びを歩んだという話

を聞くことはまずない。

ところで、ジョン・フォードは1960年代にどのように評価され、どのようにして否定されていたのか？

まずは、アメリカの映画専門誌“The Hollywood Reporter (1932)”に掲載されたジョン・フォード批評である

「一瞬たりとも遅滞すること無し、全編中、静的な個所は1フィートもなし。ショットはすべからく綿密に計算された構図を示し…」

批評というよりも興行的な煽り文句に思えるが、それが彼の作品に対する当時の批評家たちの価値観を想像させる代表的なコメントである。

次に、1951年に創刊されたフランスの映画批評紙“Les Cahiers du cinéma”に於いて、ジョン・フォードは明確に否定されているが、その理由は後年の研究書によると、初代編集長アンドレ・バザン（André Bazin 1918-1958）が提唱した、

「強力に構成された映像は、観客の自由を奪い、解釈を強制するが故、否定されるべきである」
が基になっていると言われる。

これらの批評になるほどと頷きながら、私は各時代における評価を肯定するつもりも、否定するつもりもない。

こうした批評家たちの言葉から得るものは、ジョン・フォードという先人が、映像表現のテキストブックとして取り上げるに、最も適しており、優れており、後進に有効な学びを与えてくれるクリエイターであることを確信するだけである。

後年、ジョン・フォードは「詩人」と敬称されることがある。

それは、彼がクリエイターであると同時に物語の語り部的な意識を持ち作品が生み出されていたからではないだろうか？

ジョン・フォードの作品は派手なアクションを伴う作品でも、文学作品のドラマ化であっても、牧歌的な雰囲気を漂わせていると言われる。

牧歌的 [形容動詞] = 牧歌のように素朴で抒情豊かなさま

なぜ、そう感じさせるのか？

それは、彼の作品のシナリオが、“それが実際に起こった出来事であり、それを見聞きした者が、伝承化しようとしている”かのように思えるからではないだろうか。

「ジョン・フォードの作品を観る者は、彼の語る昔話を聞き、それを楽しんでいる」

大袈裟に言うならば、彼のスタンスはギリシャの詩人ホメロスや、古事記の稗田阿礼であり、過去の出来事を口述で伝えようとする古老に似ているのかも知れない。

こうした前提に立ち、ジョン・フォード作品のシーンの一つ一つを散文詩として捉えていくと、その映像表現の手法が際立って見えてくる。

優れた詩文は、優れた描写力と表現力を必要とするし、それを発表する際には構成力と演技力が必須となる。

こうした点がジョン・フォード作品の個性であるのならば、アンドレ・バザンが否定するのは当然のことなのだろう。

さて、ここでジョン・フォードの散文詩的な描写について、個性的な表現技法が明確に表れている作品の一つ挙げてみる。

『搜索者 (The Searchers 1956)』

主演はジョン・ウェイン。

共演でナタリー・ウッドが出演している。

音楽はマックス・スタイナー。

撮影は1952年にジョン・フォード監督作品「静かなる男 (The Quiet Man)」でアカデミー賞撮影賞を受賞したウイントン・C・ホック (Winton C. Hoch 1905-1979)) である。

この作品も当時のジョン・フォード作品が批評家によって酷評されたと同様、後に再評価されるまでは失敗作とされていたが、そういった問題をここで取り上げるつもりはない。

あくまでもテキストブック作成の素材として、監督ジョン・フォードとカメラマンのウイントン・C・ホックが行った優れた表現技法について確認する教材として取り上げていくこととする。

『搜索者』は凄惨な物語である。

おそらく、アメリカ合衆国が成立する過程において西部開拓期には同様の出来事が起こったであろうと想像させられる内容であり、観客にそう感じさせるよう、語り部としてのジョン・フォードは映像を綴っている。

搜索者のあらすじ

南北戦争が終戦し、数年ぶりに帰郷した南軍の兵士イーサン・エドワーズ (ジョン・ウェイン) だが、テキサス警備隊からコマンチ族に盗まれた牛の奪還に協

力を要請され、滞在していた兄夫婦の牧場を一旦離れる。だが、それは警備隊を誘い出すためのコマンチ族の罠であり、イーサンが留守にしている間に、牧場はコマンチ族に襲われ兄夫婦は虐殺されてしまう。イーサンは兄一家の復讐のため、そしてコマンチ族に誘拐された幼い姪デビーを救出するために、搜索の旅に出る。

6年後、イーサンは白人の娘を何人もさらって妻としているコマンチ族の酋長に出会うが、そこで出会った成長したデビー（ナタリー・ウッド）はコマンチ語を話すコマンチ族の一員になってしまっていた。イーサンは逆上したイーサンは、救い出すはずだった姪に向けて銃を構える。

注目すべきはラストシーンだが、この物語はドアから始まりドアで終わる。

始まりは、“帰郷したイーサンを迎える兄夫婦”だが、終わりは、長い旅の途中、姪を救うためとはいえ常軌を逸した行動を採り、後に復讐鬼となり、荒んでいくイーサンに対し、同行者たちの心が離れていく過程を描いた後、“長い旅路を終え、姪を救い出して帰還したイーサンの前で閉じられる”ドアである。

余談だが、ここで用いられる“ドア越しの構図”は映画史上最高の構図の一つとして挙げられている。

だが、実のところジョンフォード作品では他の作品でカメラマンを務めているアーチャー・J・スタウト（Archibald Job Stout 1886-1973）なども度々用いているので、そういう点について特筆はしない。

アメリカ合衆国西部のロケーションを描写する際に、強い日差しを表現するには常套な手法と言えるだろう。

それよりも、まずはこのラストシーンでどのような情報が描写されているのかを記してみることにする。

- ・ 広大な平原と広がる青空、近づいて来るイーサンと一団。
- ・ イーサンの腕の中には姪のデビー。
- ・ 彼らの帰郷を喜び、ドアを開けて迎え入れようとする人々。



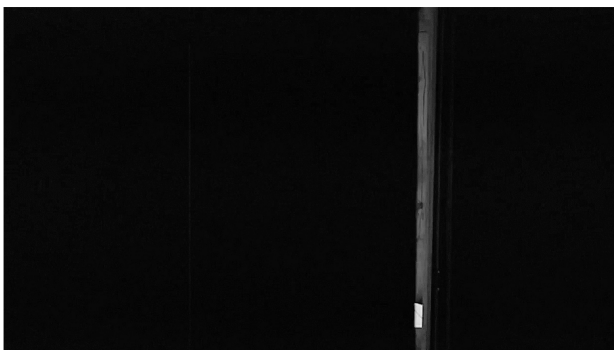
- ・ 一団の者たちが、次々にドアの迎え入れられる。



・イーサンは暫し佇んだ後、後ろを振り返り、砂塵巻く中一人去って行く。



・そんなイーサンを遠くに見ながらドアが静かに閉じられる。



そもそも、物語の冒頭で“かつての自分の恋人が兄と結婚していたこと”や“殆ど破綻していた兄弟関係”などを思わせる前提が描かれており、イーサンという複雑なキャラクターにとって、既に故郷は帰るべき場所ではなくなってしまっているのでは？と観客は感じている。

それでも冒頭のシーンで、イーサンの帰還に際してはドアを開けて迎え入れてくれた兄夫婦と姪たちだったが、彼らを失くし捜索と復讐の旅を過ごした6年という歳月が、イーサンと故郷との間に埋められない隔たりを作ってしまったのだということも観客は知っている。

それを前提として、このラストシーンを観る観客に対

しジョン・フォードはメッセージを送る。

もちろん、様々な事情を理解した上でも、観客は主人公であるイーサンを締め出したいと思ったりはしないし、彼を他の者たちと同様に迎え入れてやりたいと感じているわけで、観客たちの手がドアを閉めたりはしない。

その心理を、ジョン・フォードは逆手にとって描写を進める。

それは観客にイーサンへの思いを強く残すため、物語の余韻を残すための表現手法であり、そのためにドアは監督ジョン・フォードの手によって閉じられるのである。

『搜索者』のラストシーンが優れているのは“ドア越し

の構図”が優れているのではなく、このドアを閉じる描写を施したジョン・フォードの手であると私は考える。

この“閉じられるドア”を如何にして効果的に描写するか、ジョン・フォードやウイントン・C・ホックは試行錯誤を繰り返したに違いない。

前記した情報を描くために、ドアという小道具を用い、それを境にして内と外の二つの世界を隔てること、目に見えない越えられない壁を表現することに取り組んだのである。

そして、一切の台詞が無く、エンディングテーマが淡々と流れる中、静かに物語を語り終えるために、下記の描写は欠かせない。

“砂と石が転がる荒野と人の手で作られたログハウス”，そして“光に満たされた屋外と黒一色で染まった屋内”，ここで設定された構図と光量の設定は、おそらくイーサンの視点を観客に知らせるための効果である。

故郷の家には彼を温かく迎え入れる者は無く、もはや彼にとっては人の温もりを感じられる屋内を見ることは許されないのだという意味を象徴すべく描かれた画と考えられる。

さらに、ドアの遙か向こうに見える“広漠としたモニュメントバレー”は、この物語が終わった後に続くであろうイーサンのドラマが決して優しいものではなく、辛く厳しく果てしない旅路であることを想像させるための仕掛けに違いない。

一見して、ビジュアル的には美しく仕上がったラストシーンだが、これを観た観客の心には、ジョン・フォードが語ろうとして行間に残した様々なメッセージが伝わってくるよう、抜群の描写力と構成力を以って仕上がっているのである。

次稿へ繋ぐ学びとして

優れた先人の残した作品の演出法、描写法を学ぶにあたって、ジョン・フォードの作品などは、非常に良質な教材と言える。

“シナリオや原作に記された文言を、如何にして視覚的に実現するか？”

“行間に込められたメッセージを受け止め、それを如何にして表現するか？”

これについて、映像クリエイターはまず、何をどのようにして描写するか？ を真剣に悩むところから始めな

ければならない。

演出法や描写法などという文言を用いると技術論的な受け止めをされる者がいるかもしれないが、そうではない。

これらはあくまで表現技法であり、表現力を伸ばすための鍛錬である。

表現力を高めることで、映像クリエイターは初めて不特定多数に情報を届けることができ、共感を得ることができるわけで、そこを怠ってしまつては“観る者の優しさ”に頼らざるを得ないコンテンツばかりが生み出されてしまう。

そうならないよう、上質なコンテンツを生み出す者たちが一人でも多くなるよう、21世紀以降の映像クリエイターをめざす者たちに基礎として学んで欲しいテキストブックを本研究では続けていく。

そして、次稿においては、先人たちの残した足跡を辿り、そこに学ぶべき個性的な表現技法を見付けていく作業を行っていくこととする。

[出典]：※引用順に記載

『人口推計 2022 年 9 月報』

総務省統計局

『情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査 2020 年』

総務省情報通信政策研究所

『モバイル社会白書 WEB 版 2021 年』

NTT ドコモモバイル研究所

『令和 3 年通信利用調査』

総務省 令和 4 年 5 月 27 日発表報道資料

『芥川龍之介全集 (第 6 版)』Kindle 版

著者：芥川龍之介 2014 年 芥川龍之介全集・出版委員会

『Roundhay Garden Scene』

掲載元：YouTube.com

『The Searchers 1956』Blu-ray

発売元：Warnerbros.

[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

『巨匠たちの映画術』

著者：西村雄一郎 1999 年 キネマ旬報社

『A About John Ford』

著者：Rindsay Anderson 1981 年 Film Art

Directing in movie production

Direction and Depiction

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.