

知っておきたいキーワード

映像文法

(正会員) 嶋田 聡†

†NTTサイバーソリューション研究所

"Video Grammar" by Satoshi Shimada (NTT Cyber Solutions Laboratories, NTT Corporation, Yokosuka)

キーワード：映像編集，映像制作，ショットサイズ，モンタージュ

映像文法とは

ライブ映像のように事実をそのまま記録するのではなく、制作者のメッセージを表現した映像を作成するには、別の場面を撮影した映像や異なる構図やアングルで撮影した映像の断片をつなぐ編集が必要になります。連続して

撮影した映像区間をショット（カットと呼ばれることもあります）、複数のショットをつなげた意味のなくくりをシーンと呼ぶと、ショットをつなげて制作者の意図を表したシーンを編集していくこととなります。

自然言語でメッセージを伝えるときには、単語をどのように組合せて表現

するかを文法に基づいて決定します。そのアナロジーで、制作者の意図を正しく伝えるとともに、自然な流れやリズムを形成するための、ショットのつなぎ方に関する基本的な規則を映像文法と呼びます。

モンタージュとクレシヨフ効果

素材である各ショットは事実を忠実に捉えたものですが、映像には多くの情報があり、視聴する人の受け取り方によってさまざまな解釈が行えます。このような映像の多義性を利用し、独立に撮影された複数のショットを結合させることにより新たな意味を発生・強調させることができます。この編集技法をモンタージュ (Montage) と呼んでいます¹⁾。

モンタージュがもたらす、新しい意味を創造する働きを「クレシヨフ効果」と呼ぶことがあります。ソビエトのクレシヨフが実験により検証し、主張したことに由来します。以下に、3種類の効果を紹介します。

(1) 創造的地理

別の映像から選択した、一人の男性の歩くショット、一人の女性が歩くショット、二人が出会って手を握り合うショット、広い階段のある大きな建物のショット、階段をのぼる男女の足元のアップショットを連続して提示すると、各ショットはまったく別の場所で撮影されていたにもかかわらず、まるでその男女が同一場所で出会い、行動しているようにシーン全体を表す場があるように知覚します。

でその男女が同一場所で出会い、行動しているようにシーン全体を表す場があるように知覚します。

(2) 創造的人間

図1のような別の女性のショット1からショット4までをつなぐと、各ショットは別の女性であるにもかかわらず一人の同じ女性が化粧をし、靴を履く行動をイメージします。



図1 クレシヨフ効果: 創造的人間

🎥 (3) 意味の創造

図2に示すように、ショットA, B, Cのそれぞれの後にショットDを提示したときにショットDの顔から受ける印象を比較する実験を行った結果、スープ皿のショットAの後は「空腹」、死体のショットBの後は「哀れみ」、女性のショットCの後は「欲望」となり、同一のショットが前にあるショットの影響を受けて異なるイメージを生み出します。

いずれの場合も、各ショットの持つ情報の相互作用によって新しい情報(意味)が生み出されています。映像

編集ではこのような現象を意識したうえでショットの構成と遷移に関するシナリオをデザインすることが極めて重要になります。

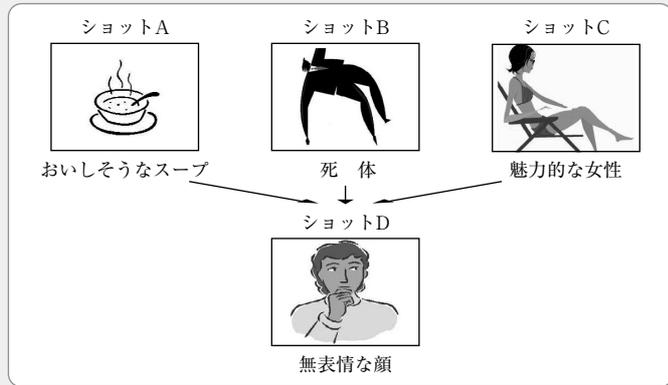


図2 クレシヨフ効果: 意味の創造

ショットサイズの適切な選定

視聴者と被写体との相対的な距離を大まかに分類したショットサイズという概念があります。情景であれば、近景の「アップショット」、中景の「ミディアムショット」、遠景の「ロングショット」などに分かれ、人物の場合は、顔の拡大である「アップショット」、胸から顔までの「バストショット」、腰から上の「ウエストショット」、膝から上の「ニーショット」、全身像の「フルショット」などに分類されています。

ショットサイズに関する適切なつなぎ方として次の規則があります。

- (1) 同一被写体のショットは別のサイズやポジションをつなぐ
同サイズで同じ方向から撮影したショットをつなぐと、ショットの切替時に生じる不連続な動きが視聴者に違和感を与えるためです。
- (2) 状況に応じて適切なショットサイズを選定する
一般に、「引けば客観、よれば主観」と言われていて、ショットサイズにより視聴者の印象が変わります。例えば、エスタブリッシュング(状況説明)シ

ョットはロングショット、登場人物の心理描写であればアップショットのよう使い分けます。

- (3) 同一被写体の一つの動きを表すシーンは7:3の割合で異なるサイズのショットでつなぐ
例えば、河原で座っている人が急に思い立って立ち上がるシーンをダイナミックに伝えたい場合には、立ち上がる動作の前半の7割の時間帯をロングショットにし、最後の3割をウエストショットでつなげばよいのです。

スムーズなショットのつなぎ方

シーンを視聴したときに違和感を与えることなく自然な流れやリズムを形成するためには、シーン内で以下のものが一致している必要があります。

(1) 位置関係

二人の人物が登場するシーンでは、両者の位置関係が同じになるようにつなぎます。これを確実にを行うために「イマジナリーライン」という概念があります。図3の向かいあっている二人の場合は、実世界で二人の目を結ぶ直線がイマジナリーラインになります。カメラAとBのように、この線のどちらか一方の側から撮影すれば、二人の位置関係は変わりません。

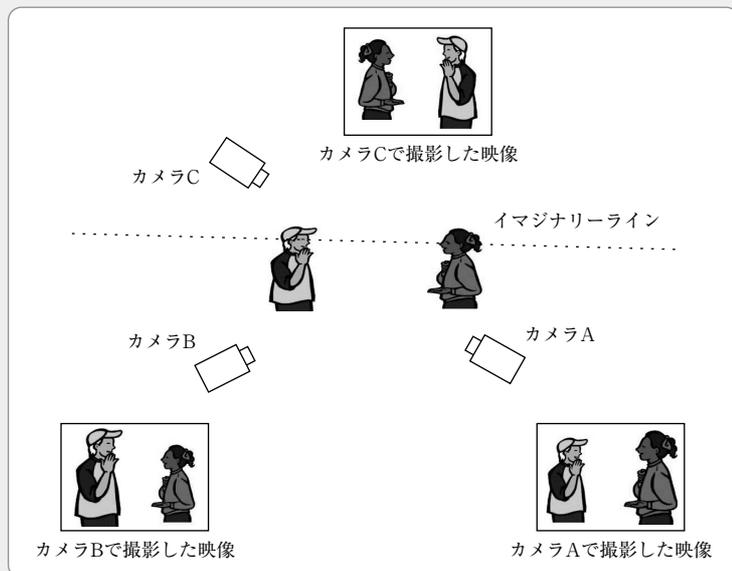


図3 イマジナリーラインを意識した撮影

一方、カメラAとCのようにイマジナリーラインを超えて撮影したショットをつなぐと、画面上での位置関係が変わり違和感が生じます。人物以外でも車とバイクのように、ターゲットの被写体を結ぶ線がイマジナリーラインになります。

(2) 被写体の位置

同一人物のショットサイズを変える

ときは、画面上で同じような位置にその人物を配置します。例えば、画面を縦方向に2、または3等分したときに同じ位置になるように撮影します。

(3) 動きの方向

同じ対象物の一連の動きを複数のショットでつなぐときには、画面上での動きの方向を一致させます。

(4) 視線

人物AとBの会話シーンにおいて、人物Aのみのショットと人物Bのみのショットをつなげる場合は、視線の方向や対立関係を一致させます。

右側に位置する人物Aの視線は左向き、左側に位置する人物Bの視線は右向きになります。

むすび

映像文法は、映像制作に携わるエキスパートの間には浸透していますが、まだ一般的ではありません。しかし、カメラ付き携帯電話・デジカメなどの動画撮影機能や動画共有サイトなどの

普及により、読者の多くの方が映像文法を活用できる機会が増えてくると思われます。例えば、5秒のショットを5、6個つなげて30秒の映像を編集し、ブログでメッセージを発信するような場合でも、映像文法に基づいて編集すれば、その意図をより明確にわかりや

すく伝えることができるでしょう。

さまざまな編集技法や、カメラワークや音に関する規則など映像文法には本稿で紹介した以外にも多数あります²⁾。映像文法を意識した映像制作により映像メディアがより流通・発展することを期待しています。

参考文献

- 1) 中島義明：“映像の心理学”，サイエンス社（1996）
- 2) ダニエル・アリホン（岩本憲児，出口丈人訳）：“映画の文法”，紀伊国屋書店（1980）



しまだ さとし
嶋田 聡 1984年、金沢大学工学部電気工学科卒業。1987年、同大学大学院修士課程修了。同年、NTT入社。現在、NTTサイバーソリューション研究所において、映像の検索やハンドリングに関する研究開発に従事。博士（工学）。正会員。