
Youtube SmartPhone 時代における映像制作

-映画「Noble Place 2～Summer of Love～」の制作から-

The video in Youtube SmartPhone era

-From production of the movie "Noble Place 2 ~ Summer of Love ~"-

■ 甚田 剛史 Jinda Takeshi

愛知県立芸術大学大学院 石井晴雄研究室

Aichi University of the Arts Ishii Haruo Laboratory

■ キーワード：映像、アート、音楽、映画

はじめに

作家的でありながらも理解しやすい、作りりとストーリー性を帯びた映像作品を追求することを目的とする研究を行った。また、昨今の映像技術、家庭でも高画質かつ高スペックな撮影、編集機材が手に入る時代だからこそこの映像作品を模索、研究することが本研究の主題である。

一年次には、「かしましげみつドキュメンタリー」、短編映画「DAY DREAM BELIEVER」など、フィックスを無視したカメラワークでの表現を研究した。これら二つから培った躍動的かつ流動的な表現手法を意識しながらも、自然を背景とした映像制作に重点を置き、映画「Noble Place 2 ~Summer of Love~」を制作した。作家的かつドキュメントタッチなカメラワークだけでは表現できない、映像作品特有の画の美しさを引き出し、観る者への視覚に訴える感動を強めることを目標とした。

1. 映画「Noble Place 2～Summer of Love～」42 分

作品概要

撮影期間は7月中旬から9月末の2か月間に渡る撮影に

より、夏の季節感の変遷が伝わる映像になるよう意識した。撮影機材は EOS 7D を主体に、撮影場所の状況を考慮しながら EOS kiss5 との併用にしている。編集ソフトには Adobe Premier Pro CC を使用している。本作は自然を写すこと、見せることを大事にしながら撮影する為、去年まで使用していた家庭用一眼レフカメラよりも、より高精細な画像表現可能な 7D を撮影に導入している。

とある町工場で働く青年ミズタニが、朝から夕方まで1日の仕事をこなす中で、1か月前に会社の意向によりインドに転勤となった幼馴染のタバタとの時間を思い返す。仕事で自分の可能性を試したいとも思いながら、故郷を離れることに悩むタバタの決意を聞いたミズタニとヤマモトは、タバタが旅立ってしまう前に、友達間での共通の趣味であるモデルガンでのサバイバルゲームを催して送り出してやろうと企画した。ミズタニが仕事をする中で、思い返すみんなとの時間が、夏の青空と照り付ける太陽の下で、一層輝かしく思い出す。そして、1日の仕事終わりの時間に、同僚で悩み事を抱えているような雰囲気のカワカワを、帰りがけに呑みに誘い、日はまた沈んでいくのであった。

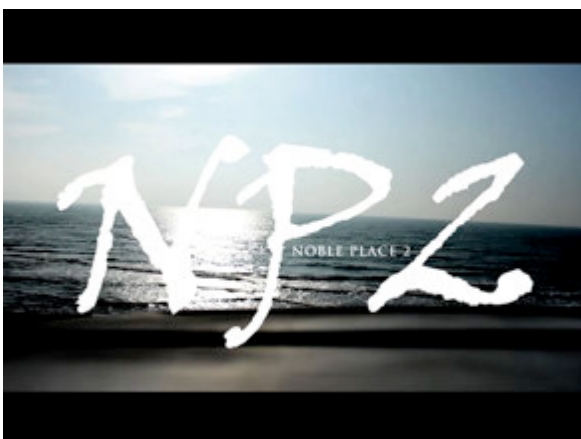


図1 映画「Noble Place2」作品画像



1 図2 映画「Noble Place2」作品画像

2. 撮影手法

脚本の執筆に取り掛かる前に、まず被写体になる人間たちの現状を把握することにした。

1年次に制作した「DAY DREAM BELIEVER」でも取り入れ、大きく作品の構想に役立つことになった、リサーチとしてのサーベイ(観察)を、出演者に向けた。出演者には塩本裕也、水谷俊樹、山本翔、田島優一に協力してもらい、出演者という立場でありながら、友人として、また、社会人として、日々に何を思うのかを聞きながら、趣味や生活面を把握した。

この作品制作に対する姿勢は、今までの自身の制作スタイルの基本でもあり、日本の映画監督・脚本家・演出家・ジャーナリストである想田和弘の「観察映画」の制作手法に近いことが分かった。



図3 映画「DAY DREAM BELIEVER」画像

観察映画とは、簡単に言えば撮影前に台本を作らず、リサーチではなくサーベイとして、目の前の現実を撮影と編集を通じてつぶさに観察し、その過程で得られた発見に基づいて映画を作るドキュメンタリー方法論のことである。この手法、方法は想田和弘が考案したものではない。観察映画の源流となっているのは、1960年代にアメリカで勃興した「ダイレクトシネマ」と呼ばれるドキュメンタリー運動から始まっている。

「観察」の定義、意味は2つある。1つは作り手(私)による観察である。できるだけ先入観を排し目の前の世界を虚心坦懐に観察し、その結果を元に映画を構築、構想することである。

2つ目は、観客による観察である。観客それぞれが映画の



図4 映画「DRAWING」画像

中で起きることを主体的に観察し、感じ、解釈できるよう、作品に多義性という名の意図を残す手法である。

手法としてはこの例が近く、世間的には代表的である。しかし想田和弘が取り入れているものは、今までの映画史とジャーナリズム、マスメディアの歴史の中から、意識的に構築した持論であるが、私は観察を主にするのではなく、「対話」である。それも意図をしない会話をめざし、出演者とのやり取りも、一番自然な状態であることが大事である。撮り手と出演者という垣根を払拭することが、まず、私の映画制作における最も大事な部分であると考えている。

この行程を経ることにより、制作していく中で地域性や、出演者の人格などが、映画の中でもキャラクターとして生き始めることになり、作品の魅力が広がると考える。

こういった事を大切にしながら、出演者が何をしたいのか、また、何をしているのかを聞き出し、脚本を、その「行動」になぞらえて執筆した。

本研究の主題は自然のある映画制作であるために、想田



図4 映画「Noble Place2」作品画像

和弘のような段階や、1年次の作品物よりも、タイミングやカメラワークの面では、あえてドキュメントタッチな要素を排した撮影と編集にすることにした。

リサーチまでをドキュメンタリー手法で進め、脚本、撮影、編集に入るときには、従来の映画制作進行のまま行った。

一回一回の三脚立てと、水平、フィックスを維持しながら、時折、手持ちカメラに切り替えることで、映像の持つ主観性にメリハリをつけるよう意識した。また、一年次に制作したものよりも、カメラの品質を向上させることで、ディティールに凝った



図6 映画「Noble Place2」作品画像

制作を実現できている。Eos 7D Mark2 の素子のキメ細かさ、色彩の表現力により、リアリティのある映像表現になっている。

また、本編のオープニングでSUZUKIのJIMNYが海岸を疾走するアクティブなドライビングシーンで使用した石川県かほく市の千里浜は、日本一長い砂浜としても有名で、JIMNY愛好者からはドライビングスポットとして有名であり、車に乗りながら、また、屋根の上にカメラを配置しながらの撮影という躍動的な撮影手法も取り入れた。

編集では、カラーグレーディング作業に力を入れ、本来のコントラスト表現よりも強く、スタイリッシュな影と光の映像を目指した。フランシス・フォード・コッポラのゴッドファーザーシリーズ三部作時代から、画作りだけで映画が完成していると言っても過言ではない彼の作品スタイルに倣っている。

また撮影する際、フィックスを定める際にもっとも拘っているのは、人物の配置である。意図があるのであれば、どんな画

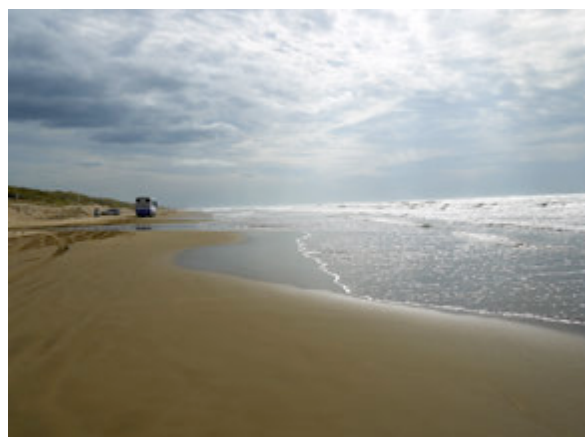


図5 映画「Noble Place2」撮影地 千里浜

を構成しようと作品になる。それは、一見視聴者側に伝わりにくい画であったとしても、そこに制作者側の意図が含まれているのであれば美術的な作品になる要素を持つとする。

それは、本研究の副題でもある、Youtube、smartphone時代における映像は、手軽であることから、あたかも容易に構成された画であるように見えつつも、作り手である本人たちの意図と意向がダイレクトに作品に反映されているとも言える。

3. 音楽

映画「Noble Place2」での音楽面からのアプローチは、今までにない取り組みをとった。映画作中の全編に渡り、映像を映えさせる音楽を、なかなか見つけられなかった。



図7 楽曲提供アーティスト レイト

長久手文化の家に在籍されている作曲家の山田亮氏にイメージと映像を伝え、やり取りをして試作してもらったピアノの楽曲なども、主題歌に添えようかと試みたが、工場や自然が多く映る映画自体にそぐわない結果となってしまった。

そこからは、音楽面を、いわゆるジャンル分けできない部類に移行することにした。ヒップホップでもクラシックでもジャズでもない楽曲イメージに変更し、音楽活動を展開しているレイトに、楽曲提供をお願いすることにした。

彼の音楽スタイルはジャンルに縛られておらず、ヒップホップの領域に在りながら、詩人のようなスタイルと、独自性と日本的な個性を持った楽曲が多い。それでいて主張だけではなく生活感を感じさせる作品が多く、レイトさんが音楽制作の過程で作った、アルバムに入らなかった音楽データを頂戴し、映画の挿入曲として使用した。

そして、映画自体の主題歌として「ぼうけん」を使用させていただいたことには、大変感謝している。映画自体のテーマを、観客に伝えることに、大きく貢献し、特に歌詞が映画の内容とマッチングしていた。

4. 編集

工場での仕事風景と、思い出を読み返すような印象的なシーンが続くため、シーンをそのまま時系列につなげていくのでは記録映画になってしまい、ノンフィクションドキュメンタリーを見せられているような感覚になることが分かった。そのため、時系列を遡る編集に切り替えた。工場でのワンシーンののち、昔のシーンや工場のシーンを入れ、その工場でのストーリーをはさみ、また昔のシーンへと脚本、構想段階では考えられなかった部分を、編集の段階で挿入した。

どんなに綿密に脚本、構想を練っても、編集段階で、現実的な質感を纏う「実写映像」というものは、イメージとは異なるものになることはつきものである。必要だと思っていたシーンが、編集段階では必要ないことが分かり、4シーンほどカットした。ほかにも、出演者は総勢で8人いたが、編集段階で登場自体をなかったことにもした。

映画「Noble Place」では、工場を拠点に交友関係を描く一つのグループと、登山をするグループを同時進行で見せていくことを考えていた。実際に石川県白山市の白山を登山しながら、前を向いて未来を見据えるという三人の登山シーンも撮影済みであったが、登場人物の多さが、観る側にとって混乱する内容になったため、映画自体に入れることを中止したという経緯もある。

編集は、一年次に制作した「DAY DREAM BELIEVER」と「かしましげみつドキュメンタリー-DRAWING」に比べ、時系列を追ってストーリーを進行させていくスタイルでなかったことから、また、編集段階での構成の変更もあったため、厳選したシーン選択と、シーンの順序に時間をかけた。進行していくストーリーと、別の時間軸を取り扱うという、初めての取り組みが勉強にもなった。

5.上映会

「Noble Place~Summer of Love~」を、2014年度長久手アートフェスティバル、光のホールでの上映を実施した。上映地は長久手文化の家を提供していただいたことから、上映設備は申し分なく、映像の魅力を十分映し出せていた。

観客からも、音楽が情緒的過ぎず、見やすいとの意見を頂け、商業的な作品ではなく、作家的な作品として見る側にも認識していただけているようでうれしかった。今回はYoutubeへのアップロードは、音楽の著作権の都合により実施していない。

6.おわりに

この2年間の研究を行うにあたり、自身の作家的な映像作品を制作することが目的であったが、それは、何事も純粋な動機の上での対話が大切であるという答えに至った。土地と人との対話に有した時間の中から生まれる思いつきや、衝動から始まるものが、作家性を有した映像につながるのだともわかった。そこに何が映っているのかよりも、映り手である被写体の尊厳を蔑ろにせず、演出や意図を被写体に担わせない姿勢が、自身の作品スタイルである。しかし、それだけではないことも確かであり、デザインという姿勢から、相手に向ける「親切」も、制作物を発表する場においては大切であることもあるため、作品制作と、その制作現場でのコミュニケーションと、発表する際のテーマや意図を伝えるために必要な作為は、必要なことであることも確かである。

今回の「Noble Place~Summer of Love~」を制作することが、今までの自身の自主制作映画の総決算ともなっていると感じていた。もともと、2007年に友人たちと制作した「Noble Place」という作品と同じタイトルをつけることに決め、編集段階には、「夏と春の間」という仮名がついていた。しかし、制作するにつれ、自分の初めて制作した自主映画と同じタイトルをつけようと思うようになったことも、上記のような自身の経験



図9 映画「Noble Place2」撮影記録より

から生まれた思いからである。

YouTubeの台頭とSmartPhoneの普及により、映画館やテレビでの映像鑑賞の機会はかなり減少している。また、CMやネット配信のみのドラマなども登場するようになり、個人的な映像をアップロードするのが当たり前の時代にもなった。

今回の映画制作を石川で行い、友人間での内々な活動だからこそ魅力があるように、よりパーソナルな未知の可能性や趣向が人々の感性を構築していつていると感じる。

今は見向きもされないようなミュージシャンの卵や、映像作家を夢見る若者が、自身の世界観を放出できる場として、現代はマストな時代と言えよう。

しかし、一方で手軽さと利便性に負け、すべてがネットからの情報の上書き的な創作活動になってしまいがちな面もあると思う。テレビや映画などのように、自らの足で他者と交流し、感性に引っかかる「何か」を求めることも忘れずに、「おもしろいね。」を共有できるようになることが、自主制作映画、そして芸術的作家的な創作活動に必要である。

もちろん、それだけでは人に親切でなく、伝わる作品にはならないが、今後もこの研究を通して見えた「人との繋がり」と、自分が大切にしたいもの、を大事にしながら、自分の作品を作ることを続けていきたいと思う。