

〈研究ノート〉

## 映画演出の研究 —映像でストーリーを演出するには—

及川善弘

### 【要旨】

映画は視覚的芸術である。だからこそ、視覚効果による描写を軽視してはならない。映画がトーキーとなり、表現する手法に音の要素を加えて以来、『説明台詞』に安易に依存した作品創りが見受けられるようになった。この研究では、台詞に頼らず、演出やカメラワーク、モンタージュなどの映像表現で、いかに観客の感情移入を促すことが出来るかを主題として考察する。

キーワード：トーキー・説明台詞・映像表現・コンティニューイティ・カメラワーク・  
モンタージュ

### 1. はじめに

映画は *movie* であり、*motion picture* である。直訳して日本では活動写真と言われて来た。動きのあるもの、動きそのものを描くもの、それが本来の映画の特質であり、魅力である。映画は科学技術の発展と共に生まれ、新しい技術が発明される度に变革を繰り返して来た。サイレントからトーキーとなり、それまでは映像のみで物語を描いてきた映画は、その表現の幅を格段に広げた。と同時に、音の登場は創り手にとって、映像表現そのもので観客に伝えるための努力を怠らせた側面も持つ。台詞の機能に頼り、物語の進行の殆どを台詞中心に描こうとする映画も少なくない。

フセヴォロド・イラリオノヴィチ・ポドフキンは、セルゲイ・エイゼンシュテインと並ぶソ連映画界初期の巨匠である。モンタージュ理論を確立したことで知られる。映像表現そのものの力でどのように物語を描けるのかを追求した人物であるが、そのポドフキンがトーキーの初期に、台詞に頼ることへの警告として語った言葉がある。「声や音を恵まれた喜びに酔い、スクリーンは、映画そのものの強い表現の方法を忘れた。言葉（俳優のダイアログ）の可能性は大きい、それは決して、監督が与えたいことを伝える基本的な手段ではない。見せることを（表現的に）出来るものを、語ろうとするのはいけない。全てをその目で見て、

それを直接に受容することが観客を動かし、説得することであると信じる芸術家たちの努力を消すな！」と。

ドラマの進行や状況説明を担った台詞を、『説明台詞』という。『説明台詞』には弊害があり、その問題点をまずは検証していくが、その前に、映画がトーキー化され、音を持つことになってから、映画製作にどのような変化が生じたか、振り返ってみたい。

## 2. サイレントからトーキーへ

1895年にリュミエール兄弟が公開した世界初の映画は、駅のホームに蒸気機関車がやってくる様子（『ラ・シオタ駅への列車の到着』）や、工場から従業員達が出てくる姿（『工場の出口』）など、動きを伴う情景を撮影した数分程度の短篇だった。しかし、それでも初めて映画に接する観客は、動く画に興奮し、観客席から逃げ出したというエピソードも伝え聞くところである。音を持たないままで映画は誕生し、それがサイレント映画の幕開けとなった。

サイレント映画は様々な映像技術や表現を生み出し、その大部分は現在もお映画製作において有効な手法となっている（後で詳しく論述するが、演出意図を画面構成に置き換えたコンティニューイティ、カメラマークやモンタージュ技術などがその代表的な手法として挙げられる）。

その後、観客は次第に眼を肥やし、新たな刺激を映画に求めた。すなわち、もっと長尺の作品を、もっとストーリー性のある作品を、という要望である。長尺と物語性はある意味で相関関係にある。闇雲に作品の尺だけを長くしても、観客の興味は持続しない。長時間にわたり観客の目を引き付けるための手段として、映画に筋書き（ストーリー性）が持ち込まれたのである。

そのストーリーが映画特有の「動き」と結合し、ドタバタ喜劇や活劇が人気を博した。チャップリン・キートン・ロイドの三大喜劇王の作品群や、ダグラス・フェアバンクスの冒険活劇、西部劇、日本では尾上松之助の剣戟映画に観客は熱狂した。

1920年代、ラジオという新しいメディアの普及等により、人々の関心は『喋る映画』に向かった。そして世界初のトーキー長篇商業映画とされる『ジャズシンガー』が1927年に公開される。発声映画（トーキー）時代に突入し、音声を得た映画は、表現の領域を大きく広げた。

作品の冒頭では、これから始まるドラマに関する予備知識を観客に提示し、本筋へと導入するのが常道だ。具体的には「いつ・どこで・誰が・何を」という状況説明である。観客はその説明を受けた後、物語の次の展開を自分の考えを巡らしながら見守っていくことになる。サイレント映画はショットを積み重ねてその状況説明を行ったが、トーキーはそれを台詞の

やり取りだけで簡潔に処理することを可能にした。つまり、どのような込み入った状況でも、「実はこんなことがあってー」と登場人物の台詞一つで表現すれば説明付けられるようになったのだ。そのようにして映画は、台詞での表現がもたらす利便性を得ることとなった。しかし、その反面、映画の原点である映像表現に工夫を凝らさず、安易に台詞に頼った作品が製作される傾向も見られるようになった。

### 3. 喋りの映画と説明台詞

私は台詞の存在その物を否定しているのではない。いわゆる名台詞が印象深い作品も数多く存在する。外国映画で言えば『風と共に去りぬ』（1939）の「明日は明日の風が吹く」、『市民ケーン』（1941）の「バラのつぼみ」、『シェーン』（1953）の「シェーン、シェーン、カムバック！」など、日本映画では『七人の侍』（1954）の「いや、勝ったのはあの百姓たちだ。わたたちではない」、『八甲田山』（1977）の「天は我々を見放した」、『セーラー服と機関銃』（1982）の「カイカン」などが好例である。

また、『十二人の怒れる男たち』（1957）、『ニュールンブルグ裁判』（1961）、『評決』（1982）など、法廷を舞台に弁護側と検察が丁々発止と言葉で渡り合う裁判劇や、『スルース』（1972）、『オリент急行殺人事件』（1974）のように、探偵役がその推理で犯人を追いつめるサスペンス映画など、台詞そのものが展開の軸となる作品は数多く存在する。

会話だけで成立する作品もある。全篇喋り続ける映画である。その一本に『人生タクシー』（2015）というイラン映画が挙げられる。国情を批判する作品内容を問題視され、映画監督禁止令を受けたジャファール・パナヒ監督自身が、タクシードライバーに扮し撮影した作品だ。カメラは車外に一步も出ることなく、何人かの乗客との会話のやり取りだけに終始する。しかし、その会話の中から、情報統制下にあるテヘランの人生模様がくっきりと浮かび上がって来るのだ。

日本映画にも喋りだけの映画がある。『セトウツミ』（2016）は、高校生が喋るだけの映画である。放課後、何の予定もなく暇を持て余し、ダラダラとした無駄話を続ける主人公たちの姿、口先だけのやり取りを通じて、目的を見いだせない今日の高校生の空虚さが描かれ、大変印象深い。しかし、台詞芝居の中で問題とされる説明台詞は殆どない。この研究ノートで言及したいのは、『説明台詞』の弊害である。

台詞で物語の展開を説明したり、事実を告げることは、「次の展開はどうなるだろう？」という観客の期待感を萎ませてしまう。次はきੱとこうなる、あの人物は要注意だ。と観客はスクリーンの中に映し出される情報から、自分なりの推理を組み立てて、作品を楽しむ。登場人物に感情移入し、その人物に起こった悲喜こもごもの出来事を、観客は我が身に降り掛

かったものと受け止め、ハラハラドキドキとエモーションを高めていく。このように観客に自らの想像力を掻き立てさせ、映画の中に巻き込み、あたかも登場人物の一人として参加させることこそが、優れた映画の必要条件である。深く思いを寄せて観た映画は、その観客に取って生涯忘れない一本となるはずだ。

映画鑑賞の面白さは、1筋（ストーリー）2ヌケ（映像美）3役者、と古くから映画界で言われて来た。その重要なストーリー展開を台詞のみに依存してしまうと、作品への興味が半減してしまう。言葉だけの説明台詞に頼った展開は、観客に考えるプロセスを与えず、一方的に事実や真相だけを伝え、物語を進行してしまうのである。それは観客に取っての忘れられない一本とはならない。やはり映画は視覚による描写を怠ってはいけぬ。映像そのもので描くべきである。例えば、庭の芝生の情景が平穏な家族を観客にイメージさせたり、高級車が富の象徴となったり、車輪の動きが時間経過を表わしたり、木漏れ日や雨の雫、打ち寄せる波が登場人物の喜怒哀楽を表現したり、映像はその物固有の意味だけでなく、撮り方、使い方により、様々なイメージを観客に喚起させ、隠喩となるのである。

三大喜劇王の一人、チャールズ・チャップリンはトーキー時代を迎えても、最後まで「喋ること」に抵抗した映画人である。しかし、その彼でさえ音による効果は認めている。彼の代表作である『街の灯』（1931）の中に、非常に有名な一場面がある。盲目の花売りの少女が、浮浪者チャーリーを騎士のような男性だと勘違いするシーンである。そのくだりを描くために、実に342回もこの出会いの芝居は撮り直しされた。そしてチャップリンは少女の勘違いの理由を『チャーリーの背後に停まっていた車のドアの閉まる音と、その車が走り去る音』に見いだしたのだ。そのことは最後までサイレント映画にこだわったチャップリンをして、トーキーへの認識を変えたきっかけともなったのである。しかし、チャップリン映画はトーキーとなっても台詞の量が極めて少なく、身体表現中心に作品が構成されている。チャップリン映画が単なるエンターテインメントというよりも、アート作品としても高く評価されている所以は、そのような側面が作用している。

しかし、非常に複雑な感情となると、台詞に頼らざるを得ない場合がある。主人公の千々に乱れる葛藤を長台詞で見せた『ソフィーの選択』（1982）がその一例だ。ホテルの一室で、故郷のバージニアの農場で一緒に暮らそうと求愛する男に対し、メリル・ストリープ演じるソフィーは、農場で一緒に暮らしても良いが結婚はしたくないし、自分は将来生まれ来る子供の母親として相応しくない、と言う。そしてその理由を男に話し出す。それまでは誰にも話すことのなかったアウシュビッツでの忌まわしい思い出を一。そのシーンは語り続けるメリル・ストリープをアップで捉え、そのまま長回ししたワンカットの芝居で描かれている。寄りのサイズでのショットは観客に対し圧迫感を与え、通常は短い尺でしか使用されないの

だが、名女優メリル・ストリープの卓越した演技力でのアップ芝居は、長回しでも十分鑑賞に堪えるし、逆に作品のヤマ場となり得た。しかし、これは名優だからこそ成立した稀なケースであり、あくまで例外中の例外だ。

#### 4. 説明台詞の問題点

『説明台詞』に依存した作品の例を挙げることにする。非常に凝ったトリックが評判となり、大ヒットした『シックス・センス』(1999) で知られる M・ナイト・シャマランの『レディ・イン・ザ・ウォーター』(2006) という作品である。アパートのプールから突然現れた水の妖精のような少女を、魔物から守り、神話の世界に返してやろうと団結する住人たちの戦いを描いたファンタジー映画だ。現代社会の中で寓話を描こうとする意図は大変興味深いのだが、物語の全てが登場人物による説明台詞で進行していく。「私は妖精なんです」というヒロインの言葉を住人たちが何の疑問を差し挟むことなく信じ込み、住人たちが窮地に立たされても、常に妖精の声の導きがあり、大事には至らないという具合に、台詞による説明だけで全てが解決し、トントン拍子で物語が進んでいく。ファンタジードラマでありながら、映像表現で観客の想像力を刺激するという作品には、残念ながらなっていないのである。

ドラマの冒頭で観客に予備知識を提供し、理解を促すために台詞を言わせることはある程度は仕方がないが、考慮すべきはその『程度』の問題である。もう一度確認しておくが、説明台詞とは、人物紹介、状況、出来事などを台詞のみで表現することである。また、創り手がストーリー展開上において説明を加える必要を感じた時に、そのシーンに登場する人物を使って言わせる台詞のことを意味する。当然、観客には不自然な印象を与えることになる。体調が良くない時に「あア、身体が重い...」、暇を持て余した時に「退屈だなア...」などと言わせるのも説明台詞の一つである。「具合が悪いから、寝ちゃおう」と、言わずもがなの台詞で不自然に独白させるより、熱を計って思わず溜め息をつき、布団に入らせる芝居で描いた方がより自然であり、映像的な表現となる。

説明台詞を考察する前にここで、シナリオの中で台詞が果たす役割を改めて以下のようにまとめてみた。

- ① 事実を知らせる (状況説明・人物紹介)
- ② 登場人物の心理・感情をあらわす
- ③ ストーリーを展開させる

以上から、台詞にはその本来の役割として「説明」を担う面が少なからずある。だが留意すべきは、役割①の状況説明を説明台詞に頼らざるを得ない場合である。説明は創り手の自己満足に陥りやすい側面を持つ。台詞で説明済みだから次の展開に進もうとしても、観客は

シナリオをじっくり読み込んで鑑賞している訳ではない。また、台詞の一字一句を正確に聞き取る観客はそうは多くない。長台詞は退屈になり、そこで鑑賞の糸がぷつぷつと切れてしまうケースも多い。あえて説明を抑え、演技や映像の積み重ねで状況を匂わせる程度にとどめ、観客自身の想像力に委ねることが重要である。観客の想像力の入り込む余地を保障しておかねばならないのだ。映画は解説書に添えられた図解になってはならないのである。

## 5. 台詞に頼らずに映像でストーリーを描く作品

映画はサイレントから始まった歴史を有するからこそ「台詞はできるだけ削れ、映画は映像で語るべし」という考え方が成立する。また、映像表現を効果的に使用していない作品は、「全部台詞で語ってしまっている」「喋りに頼りすぎだ」という酷評につながる。

ではここで台詞に頼らず、ストーリーを描いた例を幾つか挙げてみたい。

『裸の島』(1960) 孤島で自給自足の生活を送る家族の葛藤を描いた作品。時折、泣き声やうめき声が聞こえるだけで、台詞が殆どない。そのことが労働の厳しさ、生きることの重さを一層強く印象づけている。

『砂の器』(1974) 捜査会議の最中、経過説明をする刑事の語りの合間に、ハンセン病患者とその息子が、日本各地を彷徨い続ける過酷な旅の様子が綴られる。暑い夏の日や、寒風が厳しく吹き付ける冬の日、絆を深めながら歩き続ける親子の姿が、オーケストラによる交響楽の演奏と共に描かれるが、その間、台詞は一切ない。余計な説明を排することで、観客の作品への感情移入をより深めている。

『カールじいさんと空飛ぶ家』(2009) 愛する妻が亡くなるまでの冒頭の10分間は、台詞が全くない。幼馴染みの二人が恋を育み、結婚へ。その後、古いながらもマイホームを購入。その家を手入れしながら、幸せな結婚生活を送る様子が、映像と音楽のみで描かれている。台詞がないことで逆に、一所懸命に愛し合い、生きて来た二人のけなげな姿がより強く伝わって来る。

以上の作品はほんの一部であるが、台詞を排することにより、劇的効果を高めることに成功した好例である。余計な説明を受けない観客は、自らの想像力を駆使し、自分なりの解釈を加える。その結果、作品への関心が一層深まるのである。

## 6. 映像的表現を駆使してストーリーを描くには

作品製作はシナリオのイメージや監督の狙いを映像やサウンドに置き換え、具象化する作業によって成立する。それではどのように具象化していくのか、映像表現を生み出すための演出方法について詳しく述べていきたい。

ヒッチコックは『映画術』の中でこう語っている。「ストーリーを真に視覚的に語る秘訣は、カット割り（コンティニューイティ）とモンタージュにこそある」と。カット（ショット）とは、カメラが回り始めてから止まるまでの連続した映像の断片であり、映画を構成する最小単位である。1本の映画の尺（長さ）は、通常90分から100分ほどであるが、平均して700から1000のカット数で構成される。

『イントレランス』（1916）で知られるD・W・グリフィスは映画文法を確立した監督として名高いが、その中に、一つの場面を複数のカットで撮影した、いわゆるコンティニューイティがある。コンティニューイティ（略してコンテ）とは、映画監督がクランクイン前に作成する演出プランである。全てのシーンを幾つものカット（ショット）に区切り、その一つ一つのカットをどんなサイズで、どんなカメラワークで、どんなアングルで撮るかを書き込んだ撮影台本のことであり、作品をどのように演出するのか、どのように撮影していくのか、演出の狙いを具体的な映像構成に置き換えたものである。例えば、ヒッチコックは作品ごとの狙いを、大胆なコンティニューイティに託して表現している。『ロープ』（1948）では、一本の映画を殆どカットを割らずに撮り上げ、観客の緊張感を途切れさせないように演出した。また対照的に『鳥』（1963）では、サスペンス効果を高めるために、1400もの細かいカット割りを駆使して恐怖感を具現化している。

## 7. コンティニューイティの作成について

コンテの作成前には、以下の項目を決めておく必要がある。

- ・ シナリオを熟読し、そのテーマを読み取り、監督としての自分の解釈を加えて、演出の狙いを明確に持つ。
- ・ シーン毎のテーマを定め、全体の流れの中でそのシーンがどのような役割を担う箇所なのかを把握する。
- ・ 登場人物の位置関係や動きを決める。
- ・ 前後のシーンとの繋がりを考える。
- ・ ロケーションハンティング（ロケハン）を行い、具体的な画作りのイメージを持つ。

ロケハンとは、シナリオや演出の狙いに適った撮影場所を探す行為である。通常は撮影前の準備期間に行う。撮影スケジュールや予算の枠という制約を受けるが、作品の世界観を視覚的に表現する重要な準備作業である。美術セットのデザインも、ロケハンによる建物の外観の決定を経ずして進めることは出来ない。

次に具体的に、以下の項目を決定していく。

- ① シナリオに書かれてある一場面の中の台詞やト書きを、どの箇所でカットし、映像を切り替えるか決定する。カットを割らずに撮るならワンシーンワンカットになるケースもあるが、通常は台詞毎に割ったり、俳優の一つの動きが収まった処で割ったり、見つめ合ったり、睨み合ったりする人物関係を、それぞれの表情やリアクション毎に割ったりする。そのシーンの中で何を観客に対して示したいのか、で決定されるのである。一般的には、長いカットは観客を鎮静させ、短いカットは高揚させる働きがあるといわれる。
- ② カメラポジションをカメラマンと協議した上で決定する。芝居を適切に押さえられるポジションを選択出来れば、カットを細かく割らずに、長回しすることが可能となる。
- ③ 登場人物の表情や動きを、どのサイズで、どのアングルで撮るかを決定する。

そのためには、フレームとサイズ、アングルについて熟知しておく必要がある。フレームとはカメラによる枠どりである。映画が映画たる所以はフレームにあるといわれる。その枠の中に撮影したい対象を切り取ることで、普段の日常が劇世界の舞台へ、一人の俳優が作品の中のキャラクターに変貌を遂げることになる。観客に見せたい対象はフレームの中に入れ、見せたくないものは排除する。余計な物を画に入れないことで、演出の狙いがより一層徹底されることになる。

サイズは演出の狙いにより、撮影対象（人物・風景・物体など）のどこからどこまでをフレームに収めるのかによって異なる。幾つかのサイズがあるが、殆どが人物の身体のどこからどこまでという範囲で定められている。

- ・カメラが接近し、被写体を大きく切り取ったサイズがアップ。
- ・もっと寄ったサイズはクローズ・アップ（瞳・耳・指先・ナイフの刃・新聞の見出しなど）。
- ・被写体の頭から胸元までのサイズをバスト・ショット。
- ・半身大をミディアム・ショット。
- ・全身大をフルサイズ。
- ・カメラが対象物から遠く離れて撮影するのをロング・ショット。

一般的には、寄ったサイズは主観的で、引いたサイズは客観的な印象を与えると言われている。また、サイズが観客に与える演出効果としては、次のようなことが挙げられる。

『アップ』は人物を接写する際に選択するサイズである。当然、フレームの中に収められるのは、一人の人物（物体）の表情や手、足の様子だけを大写したものである。表情が大写しされると、観客はその登場人物に対し、友人や家族に抱くような親近感を持つ、というような効果がある。

更に寄ったサイズである『クローズ・アップ』のカットは、どんな言葉よりも強い印象を観客に与えることになる。ちょっとした表情の変化や物体や、現象の微妙な動きさえもが表現可能となる。

また、『アップ』は観る側の視点がそれだけに絞られるため、余計な印象を観客に対して与えないが、それだけでフレームは一杯になってしまうので、他の情報は画面の中に殆ど入れ込めなくなる。

それに対して、『フルサイズ』は一人の人物の全身大をフレームに収めて、まだ有り余る程フレームの左右に余白が残るので、複数の人物（グループショット）も撮影可能である。また、画面に余裕があり、人物の背景も十分に見せられるので、どの場所にいるのか、どんな立場に立たされているのかという状況説明に優れている。また、動きを伴う描写も可能だ。このように情報量は多く与えられるが、逆に人物の表情は捉えにくくなるので、登場人物に対する親近感は薄れ、客観的な印象となる。

ある人物を『フルサイズ』のカットで撮り、次にその表情を『アップ』で捉えたカットを組み合わせれば、観客のその登場人物に対する関心度はより深まる。このようにサイズを組み合わせることにより、観客のドラマへの関心の度合いを、映画監督は自由に操作出来るのである。

前述したように三大喜劇王の一人、チャールズ・チャップリンはトーキー時代を迎えても、最後まで「喋ること」に抵抗した映画人である。「私は頭から爪先まで、全身を使って表現している」。チャップリンの映画は、彼の卓越した身体表現（パントマイム、ダンス、立ち居ぶるまい）によって成立する。絶え間なく動き続ける彼の姿を捉えるために、彼の映画は『フルサイズ』中心で撮影された。寄ったサイズでは、彼の動きはフレームからはみ出してしまい、捉え切れないからである。

アングルとは被写体に対するカメラの撮影角度である。『水平』とは目高、つまり普段見慣れた角度である。その角度で対象を撮影すると、観客は被写体と正面から向き合うことになり、親しみや安定感を感じるようになる。

『俯瞰（ハイアングル）』は、高い位置から見下ろしたような角度であり、対象を小さく捉えたり、弱々しい印象を与える。また、場所の全景や道路の混雑ぶりなど、状況説明にも使用される。

『煽り（ローアングル）』は、低い位置から見上げるような視点になり、躍動感や迫力、大きさを映像そのもので表わすことが可能となる。

以上から、例えば人物の表情を写さなくても、アングルとサイズを選択により、登場人物の感情を映像で表わすことが可能となる。説明台詞で問題となるのは、感情表現を台詞に頼る時であるが、「私は悲しい…」と言葉にする代わりに、後ろ姿で立つ人物が遠くを見つめる姿を、カメラが上から見下ろした角度（俯瞰）でポツンとロングショットで撮影すれば、『悲しみ』は画の構図で表現され、味わい深いカットとなる。逆に煽りの角度を選択し、寄ったサイズを組み合わせれば、強さ、怖さ、大きさが強調され、怪獣や大男、権力者などの威圧感を映像化することが出来るのである。

#### ④ そのカット（ショット）をどのようなカメラワークで撮影するか決定する。

カメラワークとはカメラの操作技術や撮影技術のことである。それはストーリーの展開に関わるだけでなく、そのカメラを向けた処にはどんな風景が広がっているのかなど、観客に対し、細部までに想像を働かせ、作品全体の世界観を感じ取らせる役割をも負う。では、カメラワークを決定する際の選択肢として、どのような手法があるか、その主なものを整理しておきたい。

カメラワークの基本は『フィックス（固定撮影）』である。フィックスとはカメラを固定して撮影することである。監督の狙いにそって、カメラマンは適切なポジションにカメラを定め、サイズ、アングルを検討し、フレームを決めることになる。

次に『移動撮影』がある。これは被写体に動きがある場合、カメラを台車に乗せ、その動きに付けて台車を操作し、撮影することをいう。或いは登場人物の心情を強調するため、カメラが徐々にその人物に迫っていったり（トラックアップ）、時には引いていったり（トラックバック）する手法である。

ワンカットの中でサイズを変化させるカメラワークには、移動撮影の他にズームレンズを使用した『ズームアップ・ズームバック』という方法もあるが、移動撮影とは違い、カメラ自体が被写体に近づかないので、対象迫っていくような主観的な印象は表現出来ない。

また、『クレーン』を使用することも移動撮影の手法の一つあり、上下左右に縦横無尽でダイナミックなカメラワークが可能となるため、俯瞰撮影や動きのある映像などに有効である。

三脚を付けずに、カメラをそのままカメラマンが抱えて操作する『手持ち撮影』もある。不安定な態勢のまま被写体を追いかけることで、画面はぶれ、動き、ドキュメンタリー作品のような現実感や躍動感、臨場感が映像の中に生まれる。

『パン』とは、カメラポジションは変えないままでカメラを左右に操作し、被写体をフレームに収める手法であり、或いは動きのある被写体を常にフレーム内に捉えるためにカメラを振る動きのことをいう。上に動かすことはパンアップ、上から下へはパンダウンというが、それぞれにティルトアップ、ティルトダウンとも言われる。

カメラワークに関しては、『レンズ』の選択も非常に重要となる。望遠レンズの使用は、距離の離れた場所にある被写体を寄ったサイズで撮影することが可能となる。また、被写体の背景をぼかすことも出来る。標準レンズは人間の視野を基準とし、被写体の大きさや遠近感が自然に感じられる効果をもたらす。広角レンズは広い範囲をフレームに入れることが出来るが、玄関ドアの覗き穴や魚眼レンズのように、フレームの縁が歪んだ画となる。現実から離れた不思議な情景を創り出すことが可能となる。

カメラの視点と登場人物の視線を同化したカメラワークを『主観ショット（見た目、POV）』といい、インパクトのある描写には欠かせない。映画はこの主観ショットと客観ショットを組み合わせることで、ストーリーの進行をエモーショナルに描くことが出来るのである。

他にも、フレームの中の前景から後景まで全てにピントがあった画面を作る『パン・フォーカス』、映像の速度を変える（フィルムは1秒間に24コマ、デジタルは24P）『コマ落とし・逆回・コマ抜き・ハイスピード・ストップモーション』などの大事な手法がある。ライティングも非常に重要な位置を占める。芝居の設定が昼なのか夜なのか描き分け、劇的な効果を深める。また、作品の画調を決定する『ハイキー・ローキー』などの光量調整（絞）も、カメラワークを考える際には欠かすことの出来ない役割を果たしている。

雨や風、雷などの自然現象や、朝日や夕焼け、薄曇り、夏の強い日差しなどの天候状態を、ストーリーの設定や演出の狙いに沿い、特殊機材やライティングによって表現する手法もある。登場人物の心象風景やストーリー展開をより劇的に演出するために不可欠な表現方法である。

映画監督は演出意図を具象化するために、以上の要素を適切に組み合わせ、俳優の演技やカメラワークを考え、コンティニューイティの作成に活かしていかなければならない。しかし、コンテはあくまで机上のプランであり、撮影現場での実際の状況（俳優や機材・ロケ地のコンディションなど）に照らし合わせての修正も必要となるが、コンテの存在こそが監督の演出作業を支える道標であり、映像的にストーリーを描くための重要な演出手法となるのである。

## 8. 映像表現を活かした『語り』の実際例

ここで、映像表現（主にカメラワーク）がストーリーをどのように「語って」いるか、具体例と共に説明してみたい。

- ① カメラワークが活かされた例としては、ヒッチコックの『裏窓』（1954）が挙げられる。その冒頭、窓の向こう側のアパートの住人たちそれぞれの暮らしぶりから、こちら側（主人公の部屋）にカメラが回り込み、寒暖計、車椅子でうたた寝する主人公（報道カメラマン）の姿、骨折した足のギプス、取材写真スチールの数々、壊れたカメラ、紐にぶら下がった雑誌の表紙のネガフィルムまでがワンカットで描かれ。ドラマの状況説明や主人公の紹介などが、台詞にいっさい頼ることなく、描写されている。
- ② パンが印象的に使用された代表例としては、ハワード・ホークスの『赤い河』（1948）がある。早朝の牛追いのシーンで、カメラは夥しい牛の群れと、それを導く緊張したカウボーイたちの動きをゆっくりと 180 度パンして追い、そのカットの最後にリーダーのジョン・ウェインの姿を捉える。その牛追いの成否に関する責任を全て背負ったリーダーの覚悟が、実に雄弁に映像の中で描かれている。
- ③ クレーンショットは様々な方向にカメラを動かすことを可能にするが、特に特徴があるのは、上下（クレーン・アップ、クレーン・ダウン）の移動にある。キャロル・リード『第三の男』（1949）のラストシーンでは、道の彼方から歩いて来る女が、裏切った男の前を何も言わず振り向くこともなく、枯れ葉舞い散る並木を立ち去っていく。その歩きをカメラはクレーン・アップして長回して、映画史上最も優れたラストシーンとした。
- ④ 『ストレンジャー・ザン・パラダイス』（1984）を始めとするジム・ジャームッシュの作品には、登場人物が街を歩く様子をカメラが横移動して撮影するカットがよく見られる。登場人物を横から撮った場合、その人物の姿勢や歩き方などが鮮明に画面に現れる。ただ単に動きのある芝居をフレームの中に収めるための移動撮影ではなく、

登場人物の歩く姿勢、速さ、視線などを映しとり、登場人物の内面描写として成立しているような印象を受ける。

また、移動撮影は動きのある被写体を撮影する場合に有効だが、他の場合にも使用される。例えば、じっと考え込み、動かない人物を始めはフルサイズで撮り、台車に乗せたカメラが徐々にその人物に接近し、アップのサイズまで真っすぐ寄っていく—そのカメラワークは、悩める人物の心の奥まで迫っていく印象を観客に対して与えることになる。大変恐縮なのだが、拙作『ひまわり 沖縄は忘れないあの日の空を』(2012)には、米軍ジェット機の墜落に巻きこまれ、絶命した少女を、同級生の少年が無言で抱きとめる場面がある。監督である私は、そのカットを、二人の後ろ姿のフルサイズからゆっくり斜めにトラックアップして正面に回り込み、少年の表情まで寄り切り、その悲しみにあふれた心情を演出したつもりである。

- ⑤ 主観ショットで描かれた代表作は、やはりヒッチコックの『裏窓』(1954)であろう。物語の展開の柱が、主人公の主観ショット(見た目)で綴られ、観客は主人公の目を通してあたかも自分がその場にいたかのような気持ちで、殺人事件と向き合うことになる。
- ⑥ 最後にカメラワークの応用手法に触れておきたい。高所恐怖症の主人公が、階段下を覗き込んだ時、突然めまいに襲われた様子を主観カットを用いて描いたヒッチコックの『めまい』(1958)である。その中の有名な主観カットは、トラックバック(後退)とズームアップを併用し、不安や不気味さといったネガティブな感情そのものの映像化に成功している。通常トラックバックすると、被写体は引きのサイズとなる。それをズームレンズを使って寄り続けて補正し続け、同じサイズを保つと、動くはずのない背景がまるで動き出した印象になるのだ。人間の微妙な感覚までもがカメラワークによって表現可能となるのである。

## 9. モンタージュについて

ヒッチコックが『映画術』の中で語っている「ストーリーを真に視覚的に語る」もう一つの秘訣は、モンタージュである。モンタージュとはフランス語の「組み立てる」(monter)から出た言葉だ。一つ一つのカットはそれだけでは余り意味を持たないが、前後のカットとモンタージュして結びつき、初めて演出意図が明確になる。繋ぎ方により、観客の印象が深化したり、作品にリズム・テンポが生まれ、軽快になったりと、自由自在に映像をコントロールする重要な手法である。

オデッサの階段で有名な『戦艦ポチョムキン』（1925）でセルゲイ・エイゼンシュタインは、砲撃のカットと獅子像のカットを交互にモンタージュすることにより、『蜂起する民衆』という象徴的な意味を持たせた。

エイゼンシュタインと並び、モンタージュ理論を確立した映画監督であるプドフキンは、サイレント時代に監督した『母』（1926）の中のあるシーンについてこう記している。「それは、牢獄にいる息子が、突然、次の日、釈放されるという秘密の情報を得るところである。この喜びを、映画的にどう表現するか。喜びに輝く顔だけ撮っても、それはとても表現出来ない。そこで私（プドフキン）は、息子のいらいらした手の動き、顔の下半分のクローズ・アップ、微笑む口のあたりなどのショットに、春の水に溢れる川、田園の池の上に光る太陽、そして笑う子供たちのショットを、切りこませた。これらの構成要素をつないで（モンタージュして）、この囚人の喜びを表現しようとしたのである」。

プドフキンと同じくソ連の映画監督だったレフ・クレシヨフは、モンタージュ理論を利用したある実験を行い、『クレシヨフ効果』という映像表現を見出した。同じカットでも、前後に繋ぐカットにより、観客に異なった印象を与えるという効果である。ヒッチコックは『裏窓』で、この『クレシヨフ効果』を利用して、主人公のカメラマンが向かい側のアパートの住人の生活を覗き見るシークエンスに使用し、効果を上げている。

一般的にモンタージュは、編集と同義である。では、何故モンタージュ（編集）は必要なのか？その目的として、次の4つの理由を挙げた。

- ① 撮影上の物理的な理由で長回し出来ず、カットを割らざるを得ない場合に対応するため。
- ② カットを意図的に繋ぐことで、監督の狙いを明確にするため。
- ③ カットの順番を吟味し、劇的効果を上げるため。
- ④ 時間と空間の省略をするため。

標準的な編集は、撮影したカットとカットを繋ぐ『カット繋ぎ』である。小津安二郎監督の作品の殆どは、技巧的な編集スタイルは取らず、このオーソドックスなカット繋ぎに徹している。奇を衒わない繋ぎ方により、観客は落ち着いて物語の進行を見守ることが出来るのである。

『カット繋ぎ』以外の代表的な繋ぎとして、幾つかの手法を挙げてみたい。

『オーバーラップ（ディゾルブ）』は前のカットの尻と次のカットの頭が少しの間重なり合い、ダブった前のカットが消えると次のカットのみが現れる。時間や空間を省略するために

使用される手法である。

『フェードイン』とはカット尻が次第に暗く（溶暗）なり、暗黒になること。『フェードアウト』とは逆に暗黒から明るくなって（溶明）次のカットが現れることを指し、通常はその二つを併用して時間経過を表現する。

『ワイプ』は、次のカットが前のカットを拭い去るように切り替わる繋ぎ方をいう。ややコミカルな印象を与える編集となる。ストーリー展開のテンポアップも可能となる。

一つのカットの中に別のカットを切り込む編集が『カットイン』である。これは表情や動作を強調する際に有効となる。

カットの繋ぎ方次第で、作品のリズムや印象を変化させ、また、時間の流れや空間の行き来を自在に操り、更には観客のイメージーションをも大いに刺激する効果を生み出す。そして、コンティニューイティによって細分化されたカット（ショット）を、モンタージュして再構成することにより、ストーリーの進行に欠かせない状況説明、登場人物の感情表現、劇の盛り上げが適切に表現される。また、逆に描き込み過ぎないように省略することもモンタージュの役割として挙げられる。

## 10. 美術的要素による描き方

カット割り（コンティニューイティ）とモンタージュの他にも、ストーリーを視覚的に語る方法がある。それは美術的要素を駆使した描き方である。

まず、美術セットという点から考察してみる。映画製作の中で、重要な場面の撮影はセットを組み、じっくりと丁寧に撮影される。セットは撮影の狙いにそって建てられるため、大掛かりなクレーンショットや手の込んだライティングなど、ロケーション撮影では不可能な撮り方が実現出来る。また、主たる登場人物の住む家、その部屋が映画の中で紹介されると、その人物の性格や背景、生活状況が映像となって観客に直接伝わることとなる。

オーソン・ウェルズの『市民ケーン』（1941）の冒頭は、主人公である新聞王ケーンの未完の大豪邸『ザナドゥー』が聳え立つ全景が映し出され、しばらくしてその中の豪華絢爛ぶりが描かれる。大富豪が贅沢の粋を集めた美術コレクションの数々―それらが収納された倉庫が、一瞬、屹立する大都会の摩天楼のように映し出される。それは主人公の並外れた財力を表わすと同時に、彼が世界そのものを手にいれたのだという象徴的なショットとなってい

るのである。これこそまさに美術セットによる映像表現の代表作といえる。

美術といえば、小道具の使用も重要な表現となる。小道具とは主に、靴や靴、帽子など登場人物の持ち道具のことをいう。登場人物がどんな眼鏡をかけ、どんな靴を持ち、どんな煙草を吸うのか、というように小道具の選択が、キャラクターの造形やストーリーの展開に大きな力を与える。名刺を差し出し、それをアップサイズで撮影すれば、その人物の職業や肩書きは一目瞭然となるのである。

ヒッチコック監督の『裏窓』（1954）の主人公は報道カメラマンである。だからこそあらゆる種類の撮影機材が、身の回りに置かれている。そのカメラ、望遠レンズ、フラッシュ、ビューワーなどがストーリーの展開だけではなく、窮地に陥る主人公を救う役割を担う。小道具の使い方が効果的であれば、作品内容に関する余分な説明は省略出来てしまうのである。

衣裳やメイクも映像表現に欠かすことの出来ない柱である。劇中の人物の性格や趣味嗜好、職業や貧富などを極めて明確に映像として表わす。

ウィリアム・ワイラーの『ローマの休日』（1954）では、ヒロインの王女が諸国の要人たちと接見の際の衣裳、メイクと、お忍びでローマの街を歩き回る時とはきちんとメリハリを付け、束の間の自由を謳歌する主人公の心情を鮮明に描いている。衣裳、メイクにより、その人物がどのような状況にあるのかを視覚的に表現し、更にその動作、喋り方などの様々な情報を付加することにより、劇中の登場人物の人となり具象化されていく。このように映像作品の中の視覚的要素の殆どは、美術によって成立していると言っても決して過言ではない。

## 11. まとめとして

この研究ノートの中でたびたび紹介してきた偉大なる先達たちは、映画演出の目的について、次のように語っている。

プロドフキン：「映画演出とは余計なものを捨て、観客の注意をただ重要で特質的なもの（ドラマの進行・展開）にのみむけさせる」

アルフレッド・ヒッチコック：「大衆のエモーション（心のたかまり・感動・情動）を生み出すため、映画技術を駆使すること」

両者ともに観客（大衆）に言及している点は一致する。そのことから優れた映画とは、観客に何を観せ、どのように伝えるかを強く意識して製作された作品であることが理解できる。

説明台詞を排し、映像的表現を駆使して作品を描くための演出について、これまで様々な角度から考察して来た。無論、予算面での困難さから、説明台詞に頼らざるを得ない作品もあろう。例えばディズスター映画の製作など、大災害そのものを映像で再現するとなれば、莫大な製作費が必要とされることになる。その場合は、台詞や字幕による多少の状況説明は致し方ないのかもしれない。しかし、台詞で全て語っては、映画である意味がない。例えば災害の全貌は描けなくとも、その発生を適切な映像表現で象徴的に示唆し、観客のイメージを喚起させることは可能なはずである。

イタリアの映画理論家、リッチョット・カニュードは、映画を時間芸術（音楽、詩、舞踊）と空間芸術（建築、彫刻、絵画）を総合するものとして、第七芸術と名付けた。つまり映画は時間も空間も超え、音も言葉も美術要素も全て兼ねそろえた存在であるとしたのである。

また映画は、似通ったカテゴリーである演劇が舞台転換などの制約を受けるのと違い、今現在のシーンの次に、回想として過去のシーンを直接に繋ぎ合わせることも出来る。カットが変われば、一気に原始時代にまで遡ることが可能なのだ。また、百年後の想像のシーンをモンタージュすれば、未来の世界にも瞬時に進出していけるのである。

近年、フィルムからデジタルシネマへの移行に伴い、映像自体の加工も非常に容易になってきている。また、CGやVFX技術の発展もあり、映画で描けないものは何一つない状況を迎えつつある。しかし、全てを描けば作品は確かに分かりやすくなるが、余韻は薄れ、台無しになる危険性も孕んでいる。だからこそ前述したように、描き過ぎずに観客にイメージしてもらって描きこそが重要なのだ。描き過ぎないこと、また、どこまで描くか、その程度を熟慮することが今日の映画監督の演出にとって不可欠となってきているのである。

では、その実践例として、新しい世代の映画監督たちが、『描きすぎない』ことに腐心して演出した作品を最後に紹介しておきたい。

深田晃司『淵に立つ』（2016）は、ある家庭に突然現れた男の不可思議な言動や暴力性がその家庭を崩壊させていく様子を描いた作品だが、その闖入者の身辺や過去の経緯は詳しくは描かれない。しかし素振りや言葉の端々といった限られた情報から、いや限られた情報であるからこそ、観客は何かとてつもない出来事が過去にあったのだということを徐々に嗅ぎ取っていく。観客は自分たちで想像して頭の中に次の展開のストーリーを創り、まるで当事者になったかのようにスクリーンの中に引き込まれていくことになる。

ニコラス・ウィンディング・レフン『ドライブ』（2011）は無駄な説明台詞や描写は削られ、表現の“省略”を効果的に用いることで観客を物語にひきつけている。レフン監督はインタビューで、「芸術にはサブミナル的な要素が重要だと思う。観客のために少しのミステリーが残らないとね。だから“表現の省略”が重要な意味を持つんだ。映画は何が“見えるか”ではなく、何が“見えないか”が大事なんだ」と語っている（『ぴあ映画生活』のサイトより）。

監督の役割で重要なことは、作品に魂を吹き込むことである。同じシナリオでも監督が代われば、まるで違った印象の作品となる。監督それぞれの個性や信条、価値観、作品に対する演出意図が異なるからである。自らの演出の狙いを、映像・演技・編集（音の仕上げも含む）の三要素を効果的に組み合わせ、映画監督は作品を描いていく。余分な要素を省き、何を映像として描くか、演出プランや作品に対するイメージを練り上げ、研ぎすまし、映像表現に託してそれを具現化していく。その作品を観客にとっての忘れられない一本の作品とするために一。

この研究ノートでは、説明台詞の問題点から出発して、映画を視覚的に描くための映像表現が、いかに重要な役割を果たすのかを明らかにしてきた。その実践例もいくつか挙げてきたが、効果的だからという理由で、何度も使い古された手法にいつまでもしがみつき、重要な役割を担わせるのには問題があるのではないだろうか。映画が時代を映す鏡だとするならば、映像表現も時代に合わせ常に刷新していかなければ、イメージの固定化や貧弱化につながる危険性が生まれてくる。今後も大勢の観客を魅了する作品を創り続けていくために、映画監督には、従来の映像表現にとどまることなく、どこか斬新であり、且つ今までには見られないような組み合わせ方やオリジナリティを加味した表現方法を模索する不断的な努力が求められているのではないだろうか。

## 【参考文献】

- 八住利雄 著『シナリオ・演出・演技』（ダヴィッド社）  
岡田 晋 他 著『現代映画辞典』（美術出版社）  
大木英吉・鬼頭麟平・鈴木通平 共著『シナリオハンドブック』（ダヴィッド社）  
山田宏一・蓮實重彦 訳『映画術』ヒッチコック／トリュフォー（晶文社）  
山田宏一 著『ヒッチコック映画読本』（平凡社）  
山田洋次 著『映画をつくる』（大月書店）  
安藤紘平 著『映像プロフェッショナル入門』（フィルムアート社）  
ビデオ&DVD データ編集部編『映画キーワード辞典』（角川書店）

名画パラダイス 365 日「外国映画編」「日本映画編」（角川書店）

ジェイムズ・モナコ 著『映画の教科書』（フィルムアート社）

スティーブン・D・キャッツ 著『映画監督術』

『映画監督術 2』（フィルムアート社）

日本映画・テレビ編集協会 編『映像編集の秘訣』

『映像編集の秘訣 2』（玄光社）

# A Study on Film Direction

## -How to direct the story by images-

Yoshihiro Oikawa

### Abstract

Movie film is visual art. That is why scene description by visual effects should not be taken lightly. Films become to be talkie, and since sounds were added as a technique of expression, film works which easily depend on “description lines” start to be seen. On this study we are considering on how much film expression, such as direction, camera work, and montage, without depending on lines, could induce audience's empathy, as a main subject.

Keywords: tokie, description lines, film expression, continuity, camera work, montage