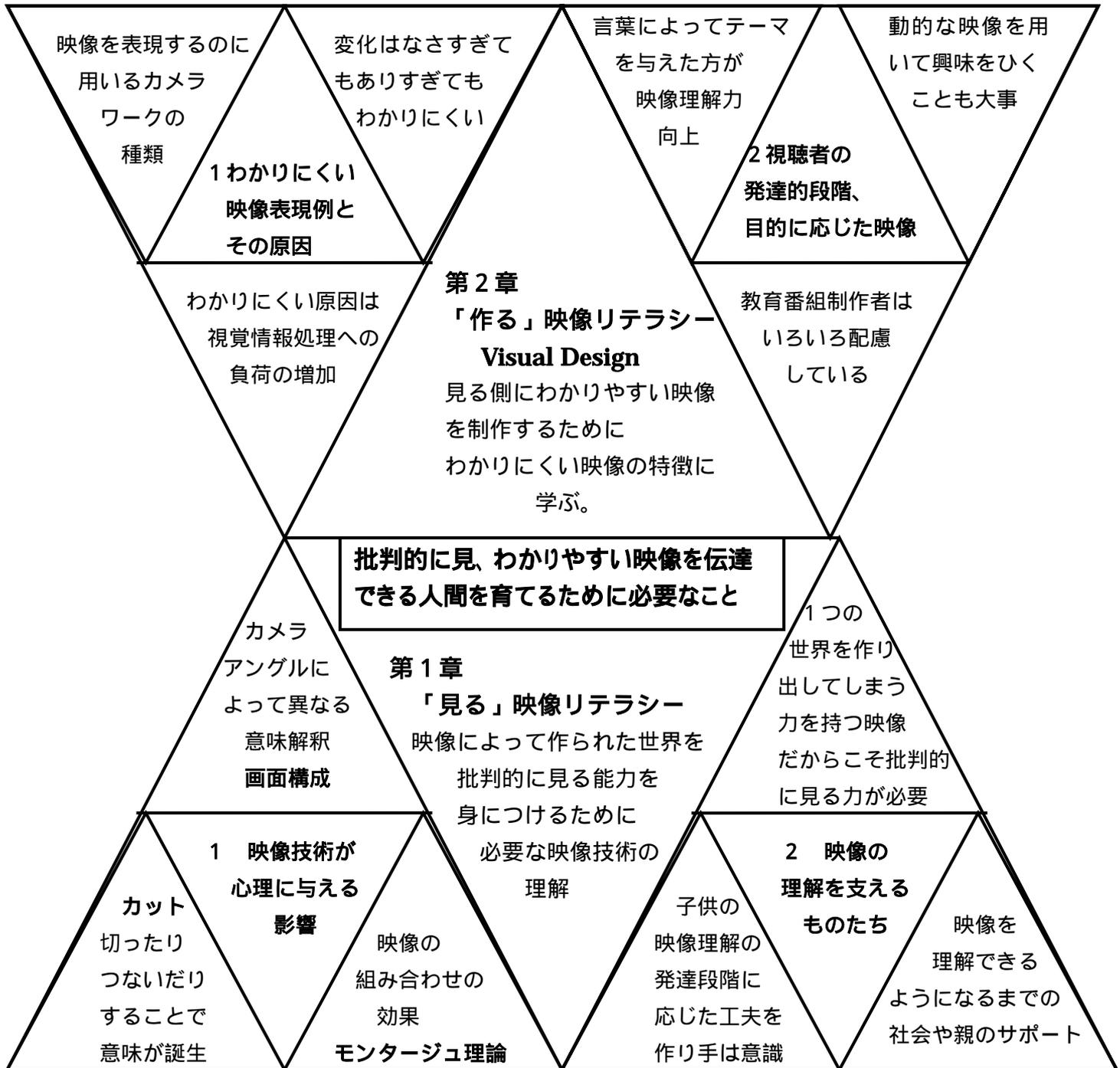


3章 映像と理解



1章

見る映像リテラシー (Input)

～私たちは、映像をどのように理解しているのか?～

青山征彦

1. 映像はカットでできている

映像は「つながってる」ように見える。しかし、本当は切られている。

映像を見たことのない子供が初めて画面の切り替えを見ると、それは変身に見える。

つまり、「カット」という約束事を知らなければ映像は連続して見るができない。

私たちは、いつから、どうやって、この約束事を学んだのだろうか?

～映像の約束事としての映像技法の数々～

1.1 カットを探せ (=これがなければ今日の映画は始まらない)

映像技法でいう「カット」とは、映像の切れ目である。私たちの目にするクイズやアニメは、平均5秒に1回。カットの少ないワイドショーやニュースでも15秒に1回はカットが使われている。にもかかわらず、私たちは普段、カットを意識しない。

なぜかという、カットが目立っていたら、私たちの目は内容に注目できなくなってしまう。(Mascelli,1998;Kraft,1996) カットはそもそも目立たないように作られている。

映像のあちこちにありながら、目立ってはいけないという黒子のような存在なのだ。

カットという映像技法がなかった昔は、1分間かかることを、そのまま1分間かけて撮影し、そのまま上映していた。映像とは、撮りっ放しの「記録」であった。

1.2 「切る」カットと「つなぐ」カット

「カット」は、映像を切って省略する役割と、逆にシーン(映像)とシーン(映像)と「つなぐ」役割も持っている。2種類の見方ができるのである。

1.2.1 「切る」カット

現実には何日、何ヶ月、何年にも及ぶ撮影をしたものを、テレビでは数時間で見せてしまう。映像を途中で切ることで、要所、要所をつまんで、時間を圧縮している。

しかし、でたらめに切っているわけではなくて約束事がある。

あることを表現するために、ありがちな行為の系列部分だけを残して、あとは省略するのである。

例) 食事をしているシーン

1) 席に着く 2) ご飯をもらう 3) 食べ終わって席を離れる

つまり、私たちの頭の中の「スクリプト」を利用するのである。

スクリプトとは、ありがちな行為の系列についての順序を含む知識である。

1.2.2 「つなぐ」カット

カットによって切られた映像を他の映像につなぐ。すると、それぞれの映像には無か

った意味が、2つの映像をつなげることによって初めて表現できる。カットをつなぐことによってあらわれるこの効果を、**モンタージュ理論**という。(エイゼンシュタイン,1981)
montageとは、フランス語で、「組み立て」を意味する。つまり、カットと同じことを意味する。

それぞれの映像には無かった意味が映像をつなげることによって現れるというこのモンタージュ理論を具体的に証明したのが**クレショフ効果**である。

クレショフ効果とは、人物の顔のショットに様々なショットを挿入することによって、人物の感情を表現するというものである。

クレショフ(1994)が実験に使ったオリジナルな映像の組み合わせは以下のようなものである。

「暖かいスープ」 + 「死んだ男」 + 「半裸の女性」の後に無表情な顔をした男性の画面を続けると、それぞれの映像に対して、「空腹」、「憐れみ」、「欲望」といった意味が感じられると主張した。ここで重要なのは、暖かいスープだけでは、または「暖かいスープ+無表情の男性」の組み合わせだけでは、空腹という意味は感じられないことである。

ある画面の意味は、他の画面と結びつくことによって初めて確定する。よって画面の組み合わせこと重要なのである。

複雑な感情や見えないものを、映像として「見せる」技術としてとてもカットは重要。

応用文献；映画の見え方に関する編集(素材構成)の効果 - クレショフ効果に関する視覚心理学的検討(鈴木 清重(立教大学文学研究科))

2. 映像技法の理解

2.1 画面構成について

2.1.1 エスタブリッシング・ショット (Establishing shot)

エスタブリッシング・ショットとは、シーンの全体の状況を最初に見せる画面のことである。これは登場人物の配置を示すために良く使われる技法である。これを使うことで画面が複雑に切り替わっても、人物の位置関係が理解しやすくなる。(Kraft,Cantor&Gottdiener,1991)

2.1.2 カメラ・アングル(Camera angle)

撮影対象をどういう角度から、どういう構図で撮影するかを指す用語をカメラ・アングルという。

例) High angle (見下ろす)、目の高さ、Low angle(見上げる)

Low angle で撮影した場合、より長身、勇敢、攻撃的に見える。

2.2 発達の観点から(子供はいつごろから映像の時間の表現が理解できるのだろうか?)

2.2.1 インスタント・リプレイ

スポーツ中継などで、良いプレイがあったり、得点が入ったりしたところだけを繰り返し見せることを、インスタント・リプレイ (Instant Replay) という。

6歳以上の子供から、これはテレビの手法だと理解できるようになる。特に野球はそのことがわかりやすい。(Rice,Huston&Wright,1996)

2.2.2 ディゾルブ

前の画面をだんだんと薄めていきながら、あとの画面を少しずつだぶらせていく技法をディゾルブという。オーバーラップともいう。

6歳と10歳の子供に、ディゾルブを使った回想シーンと使わないカットによる回想シーンを見せたところ、10歳はどちらも正しく理解したが、6歳の子には、ディゾルブを使ったほうが回想シーンであるとわかりやすいことが示された。年少児にはディゾルブを使わないと回想シーンを気付きにくいものになる。(Calvert,1988)

2.3 その他の研究

幼児番組のカットの数、ズームの速さは、番組の性質によって異なることが明らかになった。(森田、1999,2000)

回想シーンの時間表現に注目して、映像技法や音響技法を調査したもの。(村野井,1994,青山、2000)

言葉が映像の理解に与える研究を示したもの(金井、2001)

タイトルや視点を左右する動きを与える事で、映像から何を読み取るかが変わってくる

3. 映像の理解を支えるもの (映像技法を理解するための3つのアプローチ)

3.1 情報処理能力と知識

映像というのは、映像、音声、文字が複雑に絡みあったものだ。情報を能動的に処理しなければ理解できない。

Collins(1979)は、あらすじの理解に必要なものとして次の3つが必要であるという。

重要な行為、シーンを見つける

行為、シーンを関連づける 暗示的な情報を推論できる

内田(1992)は、ができるようになるには、全般的な情報処理能力が5歳半から発達し始めることが原因ではないかと述べている。

映像の約束事を知っている子供ほど、内容を正しく理解できるらしい。

3.2 日常の知覚の影響

下から上を見るなどということも私たちが日常経験している。

3.3 サポートシステム

子供は、誰の力も借りずに一人で映像が理解できるようになるわけではなく、社会の配慮があってこそ理解できるようになる。

具体例としては、子供向けの番組では、過去から未来を表現する場合に大人向けの番組よりも多くの映像技法が使われている。

学校教育で文字を習ったり、時間割というものの通りに動くということもテレビ番組の理解に一役かっている。(番組は決まったスケジュールで放送されている)

テレビについて説明してくれる大人、学校、テレビ制作者多くのものに支えられ子供は映像を理解できるようになる。社会的なサポートシステムの役割が大切である。

4. 映像を理解すること

映像を理解することとは、1つの新しく「作り出された」世界を理解することだ。

1つの世界観を形成してしまうのだからこれは重要なことだ。

だからこそ、その世界を作り出した「方法」を知らなくてはいけないのだ。

-----自分の意見-----

なんでもそうだが、鵜呑みはよくない。自分で判断するための基準が必要だ。