

ビデオ撮影上達の秘訣

オリジナル・シー・ヴィ代表 末次 浩

- 第1回 基本は固定撮り
- 第2回 チェンジ オブ シーン
- 第3回 わかりやすいシーンの組み立てとは？
- 第4回 帰納法・・・並列的表現
- 第5回 演繹法・・・直列的表現
- 第6回 先読みした撮影
- 第7回 手ぶれ対策
- 第8回 映像サイズの違い
- 第9回 ズーム、パンの注意点
- 第10回 水平線、地平線
- 第11回 画角
- 第12回 カメラアングル
- 第13回 空間の表現 (1) 枠の芸術
- 第14回 空間の表現 (2) 日本人の感覚
- 第15回 空間の表現 (3) 空間を生かす
- 第16回 仰角、俯角の面白さ
- 第17回 困ったときの12秒
- 第18回 マニュアル撮影
- 第19回 ホワイトバランス
- 第20回 明るさ調整
- 第21回 絞りとゼブラパターン
- 第22回 ゼブラパターンの使い方
- 第23回 TO BE, OR NOT TO BE
- 第24回 被写界深度を生かす
- 第25回 長時間固定撮り
- 第26回 シャッタースピード優先
- 第27回 マイク音の調整
- 第28回 コマメに撮る
- 第29回 すべてを忘れて新しい工夫を
- 第30回(最終回)個性を大切にしたい映像を

オリジナル・シー・ヴィ代表である末次浩の独断と偏見による秘訣をご紹介します。これによって格段と撮影テクニックが進歩すること間違いはない！？

第1回 基本は固定撮り

スチールカメラでも、ビデオカメラでも三脚を使えとよく言われます。三脚など重くて、嵩張って、更にいちいち設置しなくちゃならなくて、もうイヤ、とお思いでしょうが、よいシーンを撮ろうと思ったら絶対に不可欠です。風景や花等の静止している被写体を三脚を使わずに撮影した場合、プロの目から見るとほぼ90%以上は没です。

なぜなら、人間の目は画面全体が動くということに非常に敏感だからです。少しでも動くとそれをはっきりと認識します。手振れが多い映像を長く見ていると気分が悪くなり、船酔いや車酔いのような現象を起こすのも画面全体が動くということに関連していると思われます。

ですから、ハンディカムでも三脚を使った方がよいです。しかし、三脚を使えないというのであれば、一脚でも、それも無理であれば、自然の石の上や、電信柱に少しでも固定する、それでも無理であれば、最低両手でカメラを保持し動かないように努力していただきたいと思います。

画面全体が動かないというだけで、著しく映像品位は高まります。まずはご自分でその違いを実験なさることをお薦めします。その違いは歴然ですから。

第2回 チェンジ オブ シーン

前回は、「撮影の基本は固定撮り」ということで、撮影にはぜひとも三脚を使うように説明しました。三脚でビデオカメラを固定し、アングル等を決めた後、録画ボタンを押し撮影します。そのとき、あなたは言うかもしれません。

「つまんねえんだよな。だって、画面があまり動かず変化がないんだもん。動画なんだから、動きがねえとつまんねえじゃん。やっぱ、左に右にカメラをパンして、ズームイン、アウトを多用して変化をつけなくちゃ。……」

ちょっと待って。その録画した映像は誰がご覧になるのでしょうか。ご自分であれば何も言いません。しかし、第三者に見せたいと思うのなら、第三者、つまり、視聴者の視点というものを忘れてはいけません。

視聴者は見易い映像を好みます。前回、「撮影の基本は固定撮り」のところでも述べましたが、画面全体がぶれることに人間の目は非常に敏感で、かつ、それを嫌います。カメラが右に左にパンをし、ズームイン、アウトを多用するとその画面全体の動きに視聴者はついていけません。最悪、車酔いに似たような吐き気をもよおします。

といいながらも、「画面があまり動かず変化がないんだもん。」というのも事実で、変化がない映像もまた飽きられてしまいます。視聴者も同様に思うでしょう。

つまり、視聴者は贅沢で、画面全体はぶれて欲しくないけど、変化はつけて欲しいと言っているのです。

で、どうするかですが、放送局から放映される番組や、映画を思い出してください。カメラ固定で撮影した映像が、数秒毎に切り替わっていませんか。映像そのものは固定しているのだけれども、それが切り替わることにより変化をつけて、視聴者の興味を惹きつけているのです。まさに、チェンジ オブ シーンですね。

また、映像が数秒毎に切り替わるのですが、そのひとつの映像の長さをカットと言ったりもします。カットの積み重ねで放送局の番組や映画は出来上がっているともいえます。

もし、あなたが1カット6秒で10分の作品を創ろうと思うのなら、最低 (10×60)秒÷6秒=100カットの固定撮り撮影をしなければならぬと思ってください。100カットを撮るのは手間がかかりますが、作品として出来上がったものの感動を考えると、お安い御用と思うのではないのでしょうか。

第3回 わかりやすいシーンの組み立てとは？

前は、「チェンジ オブ シーン」ということで、シーンを切り替えることによって変化を持たせ、視聴者の興味を惹きつけていると書きました。

では、どのようなシーンの変化が視聴者を惹きつけるのでしょうか。そこになんらかの法則はあるのでしょうか。

一般に、映像というと映画、ドラマ、ドキュメンタリーと様々なものがありますが、それらは企画、脚本、撮影、効果、音楽、編集と一連の流れがどれひとつよどむことなく絶妙にバランスされていて、その結果、視聴者を惹きつけています。その研究はトーキー映画のときから延々と続いており、今でも映画製作の現場では新しい手法の研究が続いています。これまでの編集技術については、「映像編集の秘訣」(玄光社MOOK)によくまとめられています。

よって、撮影ひとつだけを取り出して、それが良く出来たからと言って、必ずしも面白い作品が出来上

がるというわけではありません。

しかし、ここであえて私が挑戦したいのは、編集なんてやったこともないというビデオカメラを買ったばかりのような方達に、少しでも臨場感のある、将来よき思い出として残るような、そして、誰が見てもわかりやすく、より面白いような撮影手法がないだろうか、を問いかけることです。

そこで、私の切り口として、人類がこれまで積み上げてきた世界共通認識のロジックがあるならば、それを映像にも応用することでその目的を遂行することができないであろうか、を試してみることです。

例えば、A、B、C、D、Eと撮影したとします。そこにはテロップもナレーションも音楽も入っていません。しかし、それを見て、撮影者がこのようなことを伝えたかったのだな、と視聴者にわかったとすれば、それは成功といえるのではないだろうか、と思うのです。その視聴者がアジア人、欧米人、アフリカ人等の別なくです。これは連想ゲームのようであり、また、音楽のようなものでもあると思うのです。人類共通の認識というか、感覚というか。

では、私の注目した世界共通認識のロジックとは何かというと、帰納法と演繹法です。これらが映像にどのように絡んでくるかは次回をお楽しみください。

第4回 帰納法・・・並列的表現

前は「わかりやすいシーンの組み立てとは？」という内容で、「人類共通のロジックを映像に応用することができないか」について挑戦してみようということを書きました。そして、そのロジックとして、帰納法と演繹法を選びました。今回はそのひとつである帰納法について見ていきましょう。

帰納法とは、特殊から普遍を導き出す方法です。

例えば、水星は丸い。金星は丸い。地球は丸い。よって、惑星は丸い。というようなロジックです。記号で書くと $A=E$ 、 $B=E$ 、 $C=E$ 、よって、 $D=E$ 。結論を先にもってくると、 $D=E$ である。その理由は $A=E$ 、 $B=E$ 、 $C=E$ 。

これを表現形態としてみると並列的な表現といえます。

この表現方法はよくプレゼンテーション等で使うのではないのでしょうか。

わが社の製品は世界でもっとも優れたものである。その理由は3つあり、ひとつ目は・・・。ふたつ目は・・・。みっつ目は・・・。

これをもっとわかりやすくするために、一枚の紙にテーブル(表)を使って示すことはもはやビジネスの常識です。

では、これをビデオ撮影で取り入れたらどうなるでしょうか。

まずは結論として全体を撮ります。そして、次に、その要素をひとつずつ撮っていくということに当てはまります。

或いは、要素をひとつずつ撮っておいて、最後に全体を撮るということでも同様です。

例として、4人家族を撮影する場合を考えてみましょう。

まずは、4人全員を撮ります。そして、次に、お父さん、お母さん、おばあちゃん、息子さんを一人ずつアップで撮ります。そうすれば、この一連の映像は家族構成を表現したかったのだと視聴者にわかります。

或いは、お父さん、お母さん、おばあちゃん、息子さんを一人ずつ撮っておいて、最後に4人全員を撮っても同様な表現となります。

また、ビデオには空間だけではなく、時間というものを表現できる特長があります。

まず、ある時期に4人全員を撮ります。5年後、10年後、15年後に同様に撮ったとします。この4つの映像を繋げると視聴者は4人家族の遍歴を察知するでしょう。

以上、帰納法からビデオ撮影に使えるような並列的な表現方法を導きだしました。

以降、これらの表現を使うために名前をつけておきたいと思います。前者の例を空間並列表現、後者の例を時間並列表現と名付けておきましょう。

次回は演繹法について述べたいと思います。では、次回をお楽しみに。

第5回 演繹法・・・直列的表現

前々回は「わかりやすいシーンの組み立てとは？」という内容で、「人類共通のロジックを映像に応用することができないか」について挑戦してみようということを述べました。そして、そのロジックとして、帰納法と演繹法を選びました。前回は帰納法について述べましたので、今回は演繹法について述べます。

演繹法とは、意義を敷衍して述べる方法と広辞苑に書いてあります。ますますわからなくなってきたので次の説明に進みます。前提された命題から経験にたよらず論理の規則に従って必然的な結論を導き出す思考の手続き、そして、三段論法はその代表的なもの、とあります。では、その代表的な三段論法の例として次のようなものが挙げられています。

松は植物なり。植物は生物なり。故に、松は生物なり。

つまり、記号で書くと $A=B$ 、 $B=C$ 、よって、 $A=C$ 。

ここで、論理の組み立てを少し長くしてみると、 $A=B$ 、 $B=C$ 、 $C=D$ 、 $D=E$ 、よって、 $A=E$ というよう

にも書けます。つまり、これを表現形態としてみると直列的な表現といえます。

しかしながら、これをそのままビデオ撮影の世界に応用しようとしても、まだ、じっくりしません。そこで、上記で⇒と書いているところを→に置き換えて、フローとしてみたらどうなるでしょう。

A→B、B→C、C→D、D→E、よって、A→E。

これならば、撮影の世界でも応用できそうです。

例として、4人家族を撮影する場合を考えてみましょう。

お父さんから撮り始めパンをしてお母さんを撮ります。次に、お母さんからパンをしておばあちゃんを撮り、そして、最後に、おばあちゃんからパンをして息子さんを撮ります。

この一連の映像で、視聴者は何を感じるでしょうか。家族の構成も意識するでしょうが、それよりも、お父さんから始まり息子さんに行くまでの一連の導線が気になるはずです。そして、導線を最後に渡された息子さんが次に何かをしてくれるのではないかと期待します。

もっと具体的に馴染みのあるシーンでは次のようなものがあります。

通行人Aは歩いている途中で通行人Bと交差します。カメラは通行人Bを追います。通行人Bは道路を渡ってこちらに来て、そこで通行人Cと交差します。カメラは今後は通行人Cを追います。通行人Cはそのまま店のドアをバンと叩いて、店の中に入ってきます。そして、通行人Cの顔をクローズアップ。通行人Cは主役でした。

この一連のフローを「誘導」と言います。

「映像編集とは何か」という問いに、ずばり「視線の的確な誘導である」と言い切る映像編集者もいるくらい、これは重要な表現です。

また、前回、ビデオには空間だけではなく、時間というものを表現できる特長があると述べました。今回の直列的な表現形態の中での時間表現とはどういうものでしょうか。

では、時間を意識した4人家族の例題を見てみましょう。

お父さんはこちらを向いています。目が急に動きました。そこでカメラをお母さんに移します。お母さんは後ろを向こうとしています。次にカメラをおばあちゃんに移します。後ろを向いたおばあちゃんは何かを指差そうとしています。最後にカメラを息子さんに移します。後ろを向いている息子さんは「あー」と大声を出しました。

この一連のシーンで何がわかるでしょうか。何か重大な事件が4人同時進行で起こっていることに気が付きます。前の例題(空間表現)では最後の息子さんに誘導されましたが、今回は最後に映される息子さんよりも4人全員に何かが起こったということの方が重要です。でも、それは今の段階ではわからず、次に出るシーンに全体を誘導しているということになります。

前回と同様にこれらの表現に名前をつけておきたいと思います。前者の例を空間直列表現、後者の例を時間直列表現と名付けておきましょう。

もともと直列表現の中にフローが含まれていますので、厳密な意味で空間、時間を区別することは難しいと思いますが、ここで空間とはより空間に重点をおいた表現、時間とはより時間に重点をおいた表現とご理解ください。

次回は空間並列表現、時間並列表現、空間直列表現、時間直列表現のそれぞれの特長を整理した上で、ビデオ撮影を始める前の心の準備について述べたいと思います。

では、次回をお楽しみに。

第6回 先読みした撮影

前々回は帰納法から空間並列表現、時間並列表現を、そして、前回は演繹法から空間直列表現、時間直列表現を説明しました。

私はこの四つの表現を理解していれば、相当に内容の深い映像が撮れると考えています。極論すると、これから撮影しようとする事象に対し、この四つの表現のいずれかに当てはめて撮影すればよいということです。

ここで、この四つの表現のもっている特徴と撮影方法を整理しておきます。

● 空間並列表現

<特徴> 全体と部分の構成を表わす。

<撮影方法> まず、全体を撮った後、その構成の部分のひとつひとつ撮る。或いは、構成の部分のひとつひとつを撮った後、全体を撮る。

● 時間並列表現

<特徴> 履歴や過程を表わす。

<撮影方法> 同じ事象を時間経過に従って撮る。例えば、使用前、使用后。

● 空間直列表現

<特徴> 空間的な誘導を表わす。

<撮影方法> パン、ティルト、ズームを使って、A事象からB事象を撮る。

● 時間直列表現

<特徴> 時間的な誘導を表わす。

<撮影方法> 複数の事象を時間経過に従って、事象ひとつひとつを切り替えて撮る。複数の事象の全体の流れがわかるように配慮する。

また、撮影時の注意として、空間表現の場合は時間に左右されることが少ないので、構成をじっくりと決めて撮影します。また、時間表現の場合は撮るチャンスが一度しかないので、どのタイミングでどの

ように撮るかを予め入念に決めておく必要があります。

このような準備をすることにより、撮影チャンスを逃さず、かつ、撮り損じを出来る限り抑えることが出来ます。映像品位が著しく向上することは間違いありません。

でも、これらをいきなりやれと言ってもおいそれとは出来ません。何度も試行錯誤して撮影しながら自分のものにする努力が必要です。

これまで見てきておわかりのように、良い撮影をするということはどれだけ先読みをして撮影準備をしておくかということです。それは撮影する前の心の準備も含めてです。

「わっ、きれい、だから撮ろう」というのではなく、「きれいになるはずだから、撮影準備をして撮るタイミングを待とう」でなければならないのです。

第3回から第6回までシーンのつなぎ方について説明してきました。この課題についてはひとまず終えたいと思います。次回からは1シーンの上手な撮り方について、ひとつひとつ見ていきたいと思えます。

では、次回をお楽しみに。

第7回 手ぶれ対策

前回までシーンのつなぎ方について説明しました。今回から1シーンの上手な撮り方について説明します。

まずは、手ぶれ対策について述べます。どのビデオカメラでも手ぶれ補正機能が付いています。それであなたは安心していませんか。「手ぶれ補正機能が付いているのだから、片手でもってお気軽にお手軽撮影しよっと」。

これはまったく×××です。そんなにビデオカメラを信じないでください。

撮影したものを後でご覧になって泣くのはあなたご自身です。もちろん、手ぶれ補正機能が動作していないと言っているわけではありません。ビデオカメラを製作されている方は相当に努力されていて毎年素晴らしい技術を編み出してくれます。けれど、その機能以上にあなたの撮影がぶれていたら、ハイそれまでよ、です。

では、どうするかというと、第1回の「基本は固定撮り」で説明した通り、三脚を使う以外にありません。最近のビデオカメラは軽量で高性能で、その上、手にすっぽり入るぐらいですから、なんでこのようなビデオカメラに面倒な三脚をつけなければいけないの、とお思いでしょうが、映像品位の高いものを記録に残したいのならば、ぜひ、三脚をお付けください。

どうしても三脚が使えないときの対策はというと、私はショルダーベルトを使うようにしています。例え

ば、クライミングで登攀中の映像を撮る場合、こちらも壁に宙ぶらりんですから、当然三脚は使えません。ビデオカメラに付けたショルダーベルトを首にかけ、そのショルダーベルトを張るようにして両手でビデオカメラを固定します。ファインダーを覗くようなことはせず、液晶モニターを使って映像を確認します。ここでショルダーベルトを張るようにするところがミソです。こうすることによって、首と両手の3点でビデオカメラを固定できるので、わりと安定します。

次回は映像サイズの違いについて説明します。では、次回をお楽しみに。

第8回 映像サイズの違い

前回は手ぶれ対策について説明しました。今回は映像サイズの違いについて説明します。

映像サイズは7つに分かれています。

- (1) Very Long(超遠景)
- (2) Long(遠景)
- (3) Full(全景)
- (4) Medium(七分身)
- (5) Bust(半身)
- (6) Up(接写)
- (7) Close Up(超接写)

人を映す場合を考えてみましょう。(1)、(2)はまだ人の表情がわかりませんが、その人の置かれている状況がわかります。(3)は全身を撮影しますので、その人のスタイルがわかります。そして、(4)、(5)になって、その人の表情の豊かさがダイレクトに伝わってきます。最後に、(6)、(7)でその人の最もチャーミングなポイントを映すことによって、パーソナリティを表現できます。

撮影では、この七つのサイズを組み合わせて撮ることがポイントです。

次に例を挙げて説明しますが、その前に、もし、組み合わせをせずに撮影した場合どのようになるでしょうか。

ー 1サイズに固定して長回しで撮っている場合

技術を習得するようなどきによく使います。しかし、映像に変化がないため視聴者に見せてもすぐに飽きられてしまいます。

ー 左に右に何度もパンをしたり、ズームで寄ったり離れたりする場合

パンやズームは視聴者の視線を誘導するために使います。パンの場合では左から右に振る場合は右に振り終えた時点で撮影を終えることが重要です。そこで終わらずに、また、左に戻って撮っている方をよくみますが、戻った時点ですべてが台無しです。どこに視線を誘導しているかがわからなくなるからです。

クライマーを撮影する場合を例に挙げて説明します。

まずは、(2)Long(遠景)で入ります。遠景で入ることによって、クライマーの登っている周りの状況がわかります。どのような壁なのか、天気は晴れているのか、季節はいつ頃なのか、この1シーンで多くの情報を視聴者に提供できます。

次に、(3)Full(全景)でクライマーを紹介します。人間のパターン認識能力は高く、顔がわからずとも人の全体を見るだけで、誰々さんが登っているということがわかります。

それから(3)Full(全景)、(4)Medium(七分身)、(5)Bust(半身)を組み合わせて、ダイナミックにクライミングシーンを演出します。ときどき、(6)Up(接写)、(7)Close Up(超接写)を加えることによって、クライマーの個性を一層引き出すことができます。

そして、クライミングの終了と共に、(2)Long(遠景)に戻って、撮影の全体を締めます。

この七つの映像サイズを知ることにより、撮影の基本は何かを実際に体得することができます。何も知らずに撮影しているよりも、意識して Long、Full、Medium、Bust、Close Up、Medium、Full、・・・と心でつぶやきながら撮影してみましょう。映像の中味が一挙に濃くなることは請け合いです。

次回はズーム、パンの注意点について説明します。では、次回をお楽しみに。

(参考文献)映像編集の秘訣 玄光社MOOK

第9回 ズーム、パンの注意点

前回は映像サイズの違いについて説明しました。今回はズーム、パンの注意点について説明します。

ズームとは被写体を徐々に拡大、或いは、縮小することを言います。パンとはビデオカメラを左から右へ、或いは、右から左へ振ることを言います。そして、最後に、ティルトとはビデオカメラを上から下へ、或いは、下から上へ振ることを言います。

いずれも「第5回 演繹法 …… 直列的表現」で説明した空間直列表現を使うときに多用します。この空間直列表現の特徴は空間的な誘導でした。つまり、これらは視聴者の視点を誘導にするときを使う効果的な方法なのです。

また、これらはスチールカメラにはない、ビデオカメラに特有な表現方法ですので、初めてビデオカメラを買ったという方は使いたくて、使いたくてどうしようもないという気持ちもよくわかります。

しかし、ここで注意しなければいけないことは、「効果的な方法」という裏には「非効果的な方法」にな

ることもあるということを十分に知っておくことです。

まずは「効果的な方法」についての例を示します。A地点からB地点までをパンすることにしましょ。だが、その前になぜB地点までパンをするのでしょうか。それはB地点までに視聴者に見せたいものがあるからです。ゆっくりとA地点からB地点まで視聴者の視点を誘導したとき、視聴者に「おー、すごい」という発見を与えるためです。その効果は抜群です。

ですから、パンをする速度というのは、視聴者に「来るぞ、来るぞ、来るぞ」という期待感を持たせる間の取り方が必要です。さっさと行ってしまっは視聴者には何が起こったのかわかりません。

次に「非効果的な方法」になることもあるという例を示しましょ。

よくある例はA地点からB地点へ、そして、再び、A地点へと折り返してしまう場合です。折り返しが始まった時点で、視聴者はカメラマンが何を意図してパンしているのかを見失ってしまいます。見失うというより失望といった方がいいかもしれません。「来るぞ、来るぞ、来るぞ」と期待していたのに、折り返してしまうことにより、「なんだよ、何が見せたいんだよ」と一種の怒りに変わってしまいます。

次にA地点からB地点へ行く途中で止まってしまう場合です。止まってしまうことによって、視聴者の緊張感も切れてしまいます。止まった後もB地点まで続けてパンしようとする方もいますが、これはまったく無意味です。視聴者は緊張感が切れた時点で、その後のものを見たいとは思わなくなっています。この場合は失敗したカットは捨てて、またA地点からきちっと撮り直しをしましょ。

私がズーム、パン、ティルトを使う場合、録画ボタンを押す前に何度もA地点からB地点までビデオカメラを振って試しを行います。自分の気に入ったポイント、アングル、スピードになるまで試します。下手をすると20回も30回もやっているときもあります。第三者からみると何をやってるんだろうと思われるかもしれませんが、それほど自分の納得した場合でない録画ボタンは押しません。適当にやったものは編集時に採用しないことは目に見えているからです。

ズーム、パン、ティルトは効果が大きい代わりに、失敗したときの代償も大きいということを忘れずに！！

次回は水平線、地平線について説明します。では、次回をお楽しみに。

第10回 水平線、地平線

前回はズーム、パンの注意点について説明しました。今回は水平線・地平線について説明します。

中心的な被写体に注目し過ぎて、バックの水平線や地平線が傾いていたという経験はありませんか。

そして、これは後で気付くから性質が悪いです。もう一度撮り直しといったってすぐには出来ませんから。結局、中心的な被写体はぼっちりなのだけど、バックの水平線や地平線が傾いているという理由で没に・・・。

では、水平線や地平線が傾いているとダメなのかというと一概にそうとは言えません。それを意識して撮る場合もありますから。要は視聴者にその映像が受け入れられればよいと思います。

しかし、一般的には水平線は水平であるというのが世の中の常識です。地平線の場合は大きな山の裾野のために傾いているということも有り得ますから、それほど違和感には感じないかもしれません。

次に、水平線を水平に撮るにはどうしたらいいでしょうか。ファインダーを覗きこんで、四角の枠の上辺と下辺に平行になるように水平線をもってくればよいんです。水準器付きの三脚をお持ちの場合はそれで平行の位置だしをすればよいでしょう。

皆さんは何を当たり前なことを言っているんだとお思いでしょうが、ビデオカメラの場合はそれだけでは片付かないことがあります。それは前回お話したカメラを横に振る動作であるパンです。

浜辺に立って、真正面に水平線を見るようにカメラを設置したとします。そこで -15° から $+15^\circ$ までパンをしたとします。これはほぼ問題なく水平線は水平に撮れるでしょう。

ところが、次の設定ではどうでしょうか。浜辺を遠くからこちらへ走ってくる人を追うとします。遠くにいるときに水平線を水平になるように位置だしました。人は手前に近づいてきますので、それに合わせるようにカメラをパンします。あれあれ、水平線が傾いてきませんか。

傾いてしまう人はカメラの角度に仰角、或いは、俯角の成分があるのです。カメラの高さを調整して、違和感のないようになるまで調整をしましょう。

次回は画角について説明します。では、次回をお楽しみに。

第11回 画角

前は水平線・地平線について説明しました。今回は画角について説明します。

一般に画角といってもどのようなものを被写体を選ぶかで大きく変わります。

今回は特に私の経験からお話したいと思います。私は山、そして、クライミングを中心に撮影してきました。山の撮影でいつも思うことは、巨大な山塊に接したときにどのように撮りきるかということです。

ビデオカメラをその山塊に向けても入りきりません。そこで止む無くパンをして撮りますが・・・。しかし、その山塊の大きさを表現することはなかなか難しいです。

できればもう少し下がって広角で一気に撮りきってしまいたいと思います。そこで当たり前のことですが、私はワイドコンバージョンレンズを常に装着しています。それでも撮りきれなければ仕方ないと諦めます。

ちょっと古い話ですが、私が愛用している市販のソニー製DCR-TRV900と業務用のソニー製PD150の違いについてある雑誌に記事が載っていました。

TRV900はDVで、PD150はDVCAMですから、当然駆動系は違います。しかし、光学系はひとつのことを除けば同じだということです。そのひとつとは、PD150がワイドコンバージョンレンズを常備しているということ。もちろん、それに合わせてボディも強化されています。

ということは、TRV900にワイドコンバージョンレンズを装着すればPD150と光学系は同じじゃん。これで撮影がうまくいかなかったからといってカメラを言い訳に出来ない。それは自分の撮影の腕が悪いだけでしかない、と思いました。

私は山を多く撮られるとうい方にはワイドコンバージョンレンズを常備することをお薦めしています。

今回はカメラアングルについて説明します。では、次回をお楽しみに。

第12回 カメラアングル

前回は画角について説明しました。今回はカメラアングルについて説明します。

普段見慣れている目線から、ちょっと見方を変えます。それだけで映像としては、何か新鮮な感じを受けるものです。ハイ・ポジション、或いは、ローポジションから撮る映像は、あなたに何かをもたらすこと請け合いです。

まず、イメージから入ってみましょう。

ハイ・ポジションから見た絵画の代表といえば、私はドガの踊り子、源氏物語絵巻を思い浮かべます。ロー・ポジションから見た映画といえば、日本を代表する小津安二郎監督の作品が挙げられます。

そういうイメージをもちながら、カメラアングルを決めるとよいと思います。

なぜ、イメージが大切かというと、初心者の方はなかなか恥ずかしくてそういう体勢をとろうとしないと思うのです。だから、イメージを大切に、自分が小津安二郎監督なんだ、という意気込みでカメラマンになりきる。それが大切だと思います。

私もローアングルは大好きです。ダンサーを撮るときなど、ダンサーがステージの奥から前に進んでくるときの迫力、そして、その遠近感は相当に魅力的です。映像の醍醐味を感じるものです。

しかし、十分に注意してください。ときどき間違えられますから。被写体となられる方に必ず了解をとっておくようにしましょう。

次回は、空間の表現について説明します。では、次回をお楽しみに。

第13回 空間の表現 (1) 枠の芸術

前はカメラアングルについて説明しました。今回は空間の表現の1話として、枠の芸術について説明します。

きつい勾配を登りきって山頂に立った瞬間、それは至極の世界です。360度のパノラマを体験し、その見たものすべてを残しておきたいと思うのは誰しも共通の感じ方だと思います。

そこで、ビデオカメラを取り出し撮影を開始します。あなたはどのように撮影しますか。ビデオカメラのファインダーを覗いて見えるのは、4:3の枠の中だけ。あなたが現場で感じているものの10分の1も映っていないのではないのでしょうか。そこで、あなたは左に360度パンして全景を収めます。今度は右に360度パンして、再び全景を収めます。

さて、帰宅した後、その映像をご覧になって、あなたはあのきつい勾配を登りきって山頂に立った瞬間の感動を思い起こすことができるでしょうか。

思い起こすことができるとおっしゃる方は素晴らしい感性をもっていると思います。実を言うと、私自身、いまだにこの山頂での感動をうまく撮った試しがないのです。何か間延びしているような映像になってしまうのです。山頂で感じる立体的な感覚とは違うものです。360度パンして映像を撮ったからといって、あの立体的な感覚を撮ったことにはならない。パンをしてすべてを撮ったからといって感動まで一緒に残すことにはならない。そのように感じるのです。

では、写真の場合だとどうでしょうか。写真はパンということができませんので、せめて広角や魚眼レンズを使って撮影するのもかもしれません。しかし、すべてを撮りきることはできません。

でも、素晴らしい写真というのは、そこにちゃんと感動が残っています。その写真は一を撮って、十を表現しているのだと思います。そこに写真の瞬間芸としての醍醐味があるのだと思います。ビデオはどうしても冗長になりがちです。そこに甘えがあると感動もぼけてしまいます。

写真もビデオも枠に撮りきる芸術として、変わりはありません。一を撮って十を表現することを心がけること。ビデオも枠の芸術であることを忘れないこと。これが重要なのではないかと思います。

今回は、「空間の表現 (2)日本人の感覚」について説明します。では、次回をお楽しみに。

第14回 空間の表現 (2)日本人の感覚

今回は空間の表現の1話として枠の芸術について説明しました。今回は空間の表現の2話として、日本人の感覚について説明します。

枠という縛られた環境の中で、いかに空間を表現するのか。それは難問です。

しかし、私達は日本が誇る素晴らしい先達から多くを学ぶことができます。

京都・三十三間堂の1001体ある観音像の左右に風神・雷神像があります。あなたがこれをご覧になった後、俵屋宗達の風神雷神図屏風をご覧になったとしたら、どのように感じられるでしょうか。前者の2像から、後者を容易に想像できるでしょうか。

この驚くべきばかりの大胆な構図。左右に風神、雷神像が描かれているけれども真中はあまりにも何も無い広大な空間。世界に例がない構図です。

また、日本の庭には石が置かれますが、その配置はどのようにして決めるのでしょうか。遠近法ではない、一見、無作為に置かれているようにも見えるけれど、それは絶妙なバランスを要しています。この感覚は日本人しかもっていないのではないかと思うのです。

私達日本人は当たり前のようにその環境に育っていますので、言葉では表わせないけれど、それをとっさに表現してしまう感覚をもっていると思います。

ファインダーを覗いたとき、自分を信じて空間を表現しようとする。自分が俵屋宗達や、石屋さんになった気持ちで枠を切る。そうすれば、日本人しか表現できない世界がそこに発見できるように思います。

今回は、「空間の表現 (3)空間を生かす」について説明します。では、次回をお楽しみに。

第15回 空間の表現 (3)空間を生かす

前々回は空間の表現の1話として枠の芸術について述べ、前回は空間の表現の2話として日本人の感覚について説明しました。今回は空間の表現の3話として、空間を生かすについて説明します。

前2話では、ビデオカメラも枠の芸術であること、そして、日本人は枠の表現手法に独特の感性をもっていることを述べました。しかし、それらは一般論であって、「じゃあ、どうすりゃいいんだ」というノウハウ

ウは述べていませんでした。

今回は、「空間を生かす」試みを行ってみたいと思います。

高い壁を登っているクライマーを横からLong(遠景)で撮るとします。クライマーを画面の中央にもってきて、ぱっとしません。なぜなら、半分は壁で暗い映像になっていますし、また半分は空、或いは、遙か遠方の山並みが映っていて、中途半端な感じです。

こういとき、思い切って、壁の部分を1-2割程度だけ映し、残りの8-9割は空(遙か遠方の山並み)を撮るようにすると、空間が生きます。そうすると、この大空の中でちっぽけなクライマーが悠然と登っているというスケールの大きさが出てきます。

ローアングルで被写体の一部だけを枠の隅だけ使って撮るということも有効です。左下隅に靴のつま先だけを出し、あとは真青な空。何か大きなものを見上げる雄大感が出るのではないのでしょうか。

遠近感をつけながらダイナミックな撮影をする手法はまだまだいっぱいあると思います。それらは皆さんの創意と工夫でいかようにでもなると思います。日本人ならば、先達から受け継いだ素晴らしい感覚を秘めているのですから。

次回は、「仰角、俯角の面白さ」について説明します。では、次回をお楽しみに。

第16回 仰角、俯角の面白さ

前回は空間の表現の3話として空間を生かすについて説明しました。今回は仰角、俯角の面白さについて説明します。

第12回 カメラアングルで、ハイポジション、ローポジションで撮る映像について説明しましたが、今回はその補足です。

第12回では、ハイポジションのときカメラは俯角の成分が多くなり、ローポジションでは仰角の成分が多くなるということを暗黙の了解としていました。

しかし、考えてみれば、ハイ、ローというのは位置を言っているだけで、どちらでもカメラアングルとして、仰角成分、俯角成分、或いは平行(成分なし)はありうるわけです。

既存の考え方にこだわらなければ、これらの組み合わせをうまく使うことにより、より斬新な映像が撮れる可能性があります。

そして、その可能性を広げているのがビデオカメラに付属している液晶画面だと感じています。昔はファインダーを覗くことが当たり前でしたが、現在では全体のバランスが見やすい液晶画面を使うことも

多くなっています。特に、ローやハイのポジションではファインダーを覗きづらいので、ますます液晶画面を活用する場面が増えています。

ローアングルで仰角成分をもたせたままでのパン、或いは、ハイアングルで俯角成分をもたせたままでのパンは、見慣れた映像とは異なる新鮮さを私達に見せてくれます。

皆さんもいろいろなことをお試しになってはいかがでしょうか。

次回は「困ったときの12秒」について説明します。では、次回をお楽しみに。

第17回 困ったときの12秒

前回は仰角、俯角の面白さについて説明しました。今回は困ったときの12秒について説明します。

皆さん、1シーンを撮影する時間は何秒ぐらいですか。

「シーンによって様々でいちがいに決められない」ですって。まったくその通りだと思いますが、今回お話しするケースは被写体がほとんど動かない場合です。

通常、被写体が動いている場合は被写体の主要な動作が始まってから終わるまでを追って撮ります。ですから、その撮影時間の長さはまちまちです。

一方、被写体がほとんど静止している場合はいかがでしょうか。遠景や花などを撮る場合に相当しますが、皆さん、その撮影の長さをどのようにして決められているでしょうか。5秒？ 10秒？ 30秒？

私自信についていうと、何秒撮ったらよいか迷ったときは12秒撮るようにしています。「なぜ、12秒か」ですって。私の独断と偏見だと言ってしまったらそれまでなのですが、次のような(へ)理屈をつけています。

撮影用テープにはときどきゴミが付着しており、それが映像ノイズとなります。撮影した1シーンのちょうど真中にノイズが入ったらどうしますか。その1シーンを捨てるか、或いは、半分だけ使うか、選択に迫られます。それがキーとなるような重要なシーンだったら泣くに泣けません。

もし、1シーンを12秒で撮っていたならば、悪くても半分の6秒は使えることになります。6秒あればなんとかなりそうです。

また、私は、時間の単位が12進数であるということが自然のサイクルに合わせて、それなりの理由があることではないかと思っています。

ま、12秒にあまりこだわることにはないですが、ほとんど静止しているような被写体の撮影時間は何秒だとか自分で決められておいた方が、テープを無駄に使わなくて済むように思います。

今回は「マニュアル撮影」について説明します。では、次回をお楽しみに。

第18回 マニュアル撮影

過去17回にわたってビデオ撮影とは何か、スチールカメラとの違い、ビデオ自身もつ特性、そして、その特性を生かす工夫等々についていろいろな角度から述べてきました。

しかし、それはまず「なんでも撮ってみることから始めよう」ということがベースとなっています。つまり、多くの方々がビデオカメラで設定しているであろう「フルオート」撮影を前提に話を進めてきました。それでもこれまで述べてきたことを配慮して撮影されたならば従来とは格段に違う映像を撮ることができるようになっているはずで、そして、ここまでで特に不満となるような点はないという方はこれから先を読む必要はありません。

しかし、次のような疑問点をもつようになった方々には次のステップに入る必要があります。

- ・夕方撮ったのに、真昼のような明るさになっている。
- ・コントラストの強い映像を撮ったとき、白飛び、或いは、黒沈みしてしまう。
- ・暗いところから明るいところへパンをしたとき、明るさが変わって不自然。
- ・照明が異なる場所でのホワイトバランスの調整をしたい。
- ・焦点を変えて立体的な映像を撮りたい、等々。

こういうところにこだわってくるようになったとき、「マニュアル」撮影が必要になります。もちろん、「マニュアル」撮影は「フルオート」撮影に比べて、設定をいろいろといじらなくてはならないので面倒です。この面倒をおしても、どうしてもよりよい映像を撮りたいという方は「マニュアル」撮影をお選びください。

次回からは「マニュアル」撮影のポイントについて、ひとつひとつ考えていきたいと思います。ただ、「マニュアル」撮影はメーカーや機種によって、使い方が大きく異なります。よって、説明は、現在、私が使っているソニー製 DCR-VX2100、パナソニック製 NV-GS400K を基準としますのであらかじめご容赦ください。

今回は「ホワイトバランス」について説明します。では、次回をお楽しみに。

第19回 ホワイトバランス

さて、今回からマニュアル撮影について、ひとつひとつ検討していきます。

まず、マニュアル撮影で行わなければならない最初のことは何かというと、フルオート／マニュアル切換えスイッチをマニュアルに設定することです。

「何を当たり前のことを言ってるんだ」とお叱りを受けそうですが、では、次には何をするでしょうか。そのまま撮影に入りますか？ ちょっと待ってください。

まだ、ビデオカメラのRGB撮像部のバランスがこれから撮ろうとする光源に合っていません。つまり、ホワイトバランスを調整する必要があります。これを怠ると被写体が自然な色合いになりません。

ホワイトバランスの調整は画面いっぱい「白」を映してホワイトバランスボタンを押して確定します。「白」は白い紙で十分だと思います。私はいつもパソコンのプリンタ用紙を1枚折りたたんでカメラバッグに入れてあります。標準白色板のような高価なものは使っていません。カメラの性能をチェックする訳ではありませんから。プリンタ用紙だと安いし、どこにでもあるし、無くしてもすぐに代替はきくし、うってつけです。

また、日の出、日没の撮影のような環境ではホワイトバランスを調整しづらいと思います。そのときは、すでにカメラで予め設定されている屋外モードに切り替えて撮影すると良いと思います。

マニュアル撮影の始まりはホワイトバランスの設定からだということをお忘れなく！！

次回は「明るさ調整」について説明します。では、次回をお楽しみに。

第20回 明るさ調整

前回はホワイトバランスのお話をしました。今回は明るさ調整です。

フルオート撮影ではなく、マニュアル撮影にこだわる最大の要因は明るさ調整にあります。

フルオートは初心者にとっては便利な機能ですが、ビデオカメラを使い慣れて映像にこだわりが出てくると厄介な機能に思えてきます。私はフルオートでどうしても耐えられないことがふたつあります。

ひとつは暗いところから明るいところに向けてパンをするときに、急に背景が出てくること。つまり、最初は暗いところに映った被写体のはっきりとわかりますが、明るいところにパンをするに連れ、白っぽく変化します。そして、明るいところの部分が暗いところの部分を上回るようになると、今度は明るいところ

ろの背景に焦点があって、急に明るい部分の映像が出てきます。人間の目はこのように早く順応できないので、やっぱり不自然です。

もうひとつは夕暮れのシーン。特に夕陽が山にあたり、その深紅の部分が山の先端に移っていくときです。山屋としては最も至福のときだと思います。このときにフルオートで撮影していると、深紅の部分を除く背景の明るさが持ち上がり、実際に見ている山容と比べて、明らかにビデオカメラの映像は明るく映っています。「今はそんな屋間のような明るさじゃないよ」って言いたくなるんです。そして、深紅の部分の赤味の深さも消えてしまっているように感じます。あーあ、げんなり。

こういうとき、ビデオカメラが悪いというわけではありません。ビデオカメラは万能ではなくその性能に限界があるということです。その性能の限界を知り、私たちがそれ補うことにより、より自然に見えるようにしようということ。それがマニュアル撮影における明るさ調整なのです。

次回は「絞りとゼブラパターン」について説明します。では、次回をお楽しみに。

第21回 絞りとゼブラパターン

前回は明るさ調整のお話をしました。今回は絞りとゼブラパターンです。

絞りをマニュアル撮影で行うメリットは、撮影者の好みの明るさに調整できるということです。「なんだ、当たり前のことじゃないか」とおっしゃられるかもしれませんが、これは大きな違いです。

絞りをマニュアルにすることで、撮影者の主観がそこに入ってきます。フルオート撮影では誰が撮っても同じ映像表現にしかならなかったものが、マニュアル撮影によって、撮影者の主観、センスが問われるようになってきます。これからが本当に撮影者の腕の見せ所なのです。

では、マニュアル撮影が良いことばかりかというそうではありません。撮り損じも増えます。ファインダーや液晶画面で確認して、うまく撮れたと思って撮ったテープを再生してみると非常に暗くてどうしようもないという失敗が多数あります。

撮影者の明るさ表現の思惑とビデオカメラが最もよく性能を発揮できる明るさのポイントがずれているのです。それを少しでも埋めようとする機能がビデオカメラに備わっています。それがゼブラパターンです。

ゼブラパターン機能をオンにすると映像で白とびが発生する部分に縞模様(ゼブラパターン)が発生します。このゼブラパターンはファインダーや液晶画面には出ますが、テープには録画されていません。

テープにはゼブラパターン部分が真っ白(白とび)になって録画されています。

このゼブラパターンを目安にして絞りを調整します。

次回は「ゼブラパターンの使い方」について説明します。では、次回をお楽しみに。

第22回 ゼブラパターンの使い方

前回は絞りとゼブラパターンのお話をしました。今回はゼブラパターンの使い方について説明します。

通常、ゼブラパターンは 100IRE に設定されています。100IRE とはビデオカメラの明るさの飽和点と考えてください。これ以上は真っ白(白とび)になってしまいます。

ゼブラパターンの発生している部分は白とびになっているため、それが画面の大半を占めたのでは真っ白く映っているだけです。これから絞りを利かせて、徐々に明るさを落としていくとゼブラパターンも消えていきます。

では、ゼブラパターンがまったく消えるまで絞りを利かせるとよいかというとそれでは画面全体が暗くなりすぎます。映像の種類によりますが、数パーセントぐらいゼブラパターンが発生するくらいのところが、わりとノリのよい映像になると思います。これは私の主観です。

皆さんのもたれているカメラの性能と皆さんの映像の好みによって、経験的にゼブラパターンの出方を決めるようにしてください。

また、ソニーDCR-VX2100 では、ゼブラパターンは 70IRE にも設定できます。

70IRE は俗にいうカメラのノリのよいところですので、この場合できるかぎりゼブラパターンを多く発生させるように絞りを調整します。

最終的には実際に映っている映像とゼブラパターンの双方を見比べながら絞りを決定することになります。

毎日、ビデオカメラのファインダーをのぞき、ビデオカメラが体の一部のように感じられるようなプロのカメラマンにはゼブラパターンなど必要ないのですが、ときどきビデオカメラを取り出して撮影するという方にはゼブラパターンは明るさの目安として大変有効な機能です。

次回は「TO BE, OR NOT TO BE」について説明します。では、次回をお楽しみに。

第23回 TO BE, OR NOT TO BE

前はゼブラパターンの使い方のお話をしました。今回は TO BE, OR NOT TO BE について説明します。

「TO BE, OR NOT TO BE」は有名なシェークスピアの言葉です。あえてこの言葉をここに引用するにはその訳があります。明るいところと暗いところの差が非常に大きなシーンではどちらも生かしたいけれどもどちらも生かすことができないということを経験したことはありませんか。

私の場合、よく経験するシーンは岩場でクライマーを撮影しているときに、クライマーが岩からスカイラインに出てくるときです。岩とクライマーは黒いシルエットだけでバックの空は青く白い雲が漂っているという感じです。或いは、バックの空は真っ白になり、岩とクライマーは岩肌のくぼみやクライマーの表情がしっかりと映っている感じです。両者は絞りを変えることで再現できます。

こういうとき、岩とクライマー、そして、バックの空もどちらもくっきりと出す方法はないのでしょうか。特殊なハーフフィルターを使ったりすれば撮れるかもしれませんが、いちいち着脱するのは大変面倒です。着脱をやっているうちに撮影チャンスを逃してしまったら元も子ありません。

そこで私の結論は、岩とクライマー、そして、バックの空をどちらも生かす方法はないとあっさりとあきらめることでした。どちらかを犠牲にした上で印象的な映像が撮ればよいと思います。そこで、よく使う方法は犠牲にする撮影部分を画面全体の1-3割程度に抑えるというやり方です。その部分は真っ黒く、或いは、真っ白くなりますが、他の9-7割はくっきりと映ります。逆に、シーンによってはその犠牲となる部分とのコントラストが印象的で素晴らしく見栄えのよい映像になったりもします。

この撮影も経験ですので、何度もカット&トライを繰り返されることをお勧めします。

次回は「被写界深度を生かす」について説明します。では、次回をお楽しみに。

第24回 被写界深度を生かす

前は TO BE, OR NOT TO BE の話をしました。今回は被写界深度を生かすについて説明します。

被写界深度を生かすことについては、カメラやビデオカメラ等の雑誌や本に数多の記事があります。被写界深度を浅くして、見せたい部分をくっきりと、そして、その他の部分はぼかすようにすれば効果大です。つまり、画角を鋭く、絞りを開放にもっていくと被写界深度は浅くなります。

私は草花を撮影するときなどによく使いますが、自分でイメージした通りに撮影するにはそれなりの力

ット&トライが必要です。

被写界深度を浅くするには絞りを開放にするのですが、絞りを開放にするとレンズに入ってくる光量が多くなります。映像が白っぽくなり明るくなりすぎる場合が多いと思います。ソニーのDCR-VX2100ではNDフィルタが2段ついていて、それをONにして光量を抑えます。しかし、パナソニックのNV-GS400KですとNDフィルタが付いていないので、あるところで妥協せざるを得ません。最近、NDフィルタの付いている機種が少なくなっているの何か寂しい気がします。そう思うのは私だけでしょうか。

今回は「長時間固定撮り」について説明します。では、次回をお楽しみに。

第25回 長時間固定撮り

今回は「被写界深度を生かす」のお話をしました。今回は「長時間固定撮り」について説明します。

現実には起こったことでありながら、現実には見ることができない表現方法をビデオはもっています。それは時間の早回し、遅回し(スローモーション)です。

ここで話すのは時間の早回し表現。それには長時間カメラを固定して撮影する必要があります。よくみかけるシーンは、雲が早く流れていくようなもの、或いは、日の出、日の入りで太陽が速く動くようなものです。

「長時間固定撮りなんて、ビデオカメラを三脚で固定していればできるんじゃないの?」と言われてればそれまでですが、そこにはちょっとした注意事項があります。

まずは、きちっと構図を決めること。日の出で太陽はまっすぐ上に昇ったりはしません。北半球ですと右斜め上に昇っていくようなコースになります。

それを予め見込んで構図を考えておかないと、撮り終えたときにあれれ?となってしまうます。

次に、ビデオカメラの明るさはマニュアルで固定した値に設定しておくこと。

これがオートですと、太陽が明るくなるにつれて、画面全体の明るさが不自然に変化してしまうことが考えられます。

最後に、風です。風が強い環境で撮っている場合、三脚ごとビデオカメラが揺れてしまう場合があります。風の影響が少なくなるようなポジションの設定が必要となります。

結構、当たり前だと思っているところに撮影の盲点があったりします。長時間固定撮りは何度もトライできません。日の出の場合、それが失敗すると、また、翌日、取り直さなければならないこととなります。そういう場合に限って雲が出て太陽が出なかったりということが往々にしてあるものです。

長時間固定撮りを行う場合の下準備は念には念を入れて行うことを薦めます。

今回は「シャッタースピード優先」について説明します。では、次回をお楽しみに。

第26回 シャッタースピード優先

今回は「長時間固定撮り」のお話をしました。今回は「シャッタースピード優先」について説明します。

スピードが速い被写体を撮るとき、映像が流れてしまうことがよくあります。そういう効果を狙った映像であるならばそれはそれで立派な表現です。

一方、被写体は速く動いているのだけど、鮮明な映像を撮りたいというときに「シャッタースピード優先」を使います。

私の過去の経験では、近年流行っているドリフト走行車の撮影にこれを使いました。

コーナーに猛烈な勢いで突っ込んでくる車は後輪をドリフトさせ華麗にコーナーを回っていきます。シャッタースピード優先をうまく設定すると、ドリフトのとき後輪のタイヤから飛び散るゴムの破片が撮影できます。

この飛び散るゴムの破片を見ることにより、視聴者はよりスピード感が増したように感じます。

ただ、この撮影ではカメラが車を追っていくために、急激にパンをします。

このパンをするときに車の背景に流れていく映像が市松模様のようなものであると、そちらのインパクトが強くなり気分が悪くなるようなこともあります。周りの状況に応じて、カット&トライでシャッタースピードを決めていくしかないように思います。

今回は「マイク音の調整」について説明します。では、次回をお楽しみに。

第27回 マイク音の調整

今回は「シャッタースピード優先」のお話をしました。今回は「マイク音の調整」について説明します。

ビデオカメラは映像だけでなく、音声も収録できます。これまで映像だけの話をしてきましたが、実は音声も大切な要素です。

特に音声を大切に収録する場合、自動に頼るのではなくマニュアルでマイク音の調整をした方がよ

いと思います。

例えば、ビデオレターを作るため、たくさんの人にインタビューをするというとき、肝心のインタビューをした人の声が収録されていないとまったく意味がありません。

ハハハと笑っている方もいるかもしれませんが、結構、この失敗は多いのです。

慣れた方なら外部マイクを使って、きちっと録音するでしょうが、お手軽なビデオカメラではそこまでしません。だからこそ、失敗するケースが目立ちます。

ビデオカメラを近づけて収録しているときは失敗が少ないと思いますが、少し離れて人の体全体を撮って収録しようとするときなど、音声がうまく録れていないことがあります。くれぐれも気をつけてください。

今回は「コマメに撮る」について説明します。では、次回をお楽しみに。

第28回 コマメに撮る

前回は「マイク音の調整」のお話をしました。今回は「コマメに撮る」について説明します。

この「ビデオ撮影上達の秘訣」の連載も28回目を迎えました。要点は大体書いてきたつもりでいます。これから先はもっと細かい話になります。

プロのカメラマンはその細かいところを軽視しませんから、さらにこだわって細くなるというわけです。逆に言うと、こだわるから、プロだともいえるのですが・・・。

よって、今回を含め残り3回で、全体を総括したいと思います。

写真とビデオの大きな違いは何でしょうか。

写真は究極の瞬間芸術です。シャッターを切って撮影したその一枚の写真にすべてを表現させます。凝縮美だと言えるのかもしれませんが。

一方、ビデオは動きのある映像、つまり、時間経過を表現できます。ビデオの最も重要なポイントは映像の流れです。ですから流れを感じない作品は面白くありません。

私が経験するアルパイン・クライミングの世界ではこんなことがあります。

快晴・無風の絶好のコンディション。この日に撮影しなければいつ撮影するんだというような朝。早速、周囲を念入りに撮影します。そして、出発。ルートに入ると予想以上に危険を伴う困難な壁で、カメラを取り出す余裕がない。なんだかんだやっているうちにルートの終了点。安全な終了点から、ゆっくりと撮影。

しかし、肝心のルートの中がまったく撮れてないじゃん。撮った映像は最初と最後だけ。これじゃ作品に

ならないのです。経験的に言うと、危険を伴うところが、絶好のカメラポジションであることが非常に多いのです。そのときいかに安全に自己確保をしてカメラを取り出す勇気があるか、それで作品の良し悪しが決まります。

繰り返すと、どのような状況でも的確に判断してどれだけコマメにカメラを取り出して撮るかが秀作か駄作かの分かれ目というわけです。

今回は「すべてを忘れて新しい工夫を」について説明します。では、次回をお楽しみに。

第29回 すべてを忘れて新しい工夫を

今回は「コマメに撮る」のお話をしました。今回は「すべてを忘れて新しい工夫を」について説明します。

さて、この連載も残りあと2回。終わりに近づいてくると何だか感慨深いものがあります。センチメンタルな気分になる前に今回の話を進めましょう。

「学ぶ」という行為はまず真似をすることから始まります。この連載もビデオ撮影が初めての方を対象にして書き始めましたので、初めての方においては毎回新鮮な驚きがあったかもしれません。しかし、それももうおしまいです。「学ぶ」ことを終えると免許皆伝でこれから先にやることはないのでしょうか。

どんなことでも同じだと思いますが、真似をすることを終えたときから本当の楽しみが始まると思います。もっと上手な撮影方法はないだろうかと試作を始めてみると学んできたことが足かせになることが往々にしてあります。そういうとき、学んできたことすべてを忘れてご自分の考えにしたがって、新しい工夫を試みましょう。そこに何かがあるはずですよ。

ハリウッドの映画制作でも次から次へと新しい映像を出してきます。また、最近の韓流ブームも原点を見てみると、そこに新しい切り口があるから新鮮なんだと思います。人間に限界なんてありません。ご自分の始めた小さな工夫が大きな流れを作り出す起点になり世界を驚かすかもしれません。ご自分の感性を信じて新しい工夫を試みましょう。

今回は「個性を大切にしたい映像を」について説明します。では、次回をお楽しみに。

第30回(最終回)個性を大切にしたい映像を

今回は「すべてを忘れて新しい工夫を」のお話をしました。今回は「個性を大切にしたい映像を」について説明します。

とうとう最終回となりました。細かいことについては書き残していることがたくさんあるかと思いますが、基本的なところは抑えたつもりでいます。これから先は皆さんの創意と工夫です。努力がある限り、必ずその成果が撮影した映像に表われます。

ここで最後に私から皆さんにお願いがあります。それは個性を大切にしたいということです。こうでなければならないという固定観念からは新しいものは生まれません。柔軟な思考や、なんでもやってみようという意欲から新しいことのきっかけが生まれてきます。そして、それがその方の個性に変わってきます。

私は「映像は個性の塊だ」と思っています。フルオート撮影からマニュアル撮影に代えていけばその個性は一層際立ちます。自分だけにしか表現できない世界を模索することは自分の個性を模索することでもあります。

「オリジナル・シー・ヴィ」の「オリジナル」はいつも新しく独創的で個性的なサービスや作品を提供し続けるために、その単語を冠しています。これからも皆さんと一緒に新しい何かを創り続けていきたいと思えます。

最後までこの連載をお読みくださった皆さん、本当にありがとうございました。

オリジナル・ビデオで世界を広げよう!!

～個人向ビデオ編集サービス～

オリジナル・シー・ヴィ代表 末次 浩

E-mail : info@originalcv.com

http://www.originalcv.com

Tel/Fax : 045-714-4414

Copyright(c)2003-2006 Original CV All rights reserved