

芸術的素材についての映像分析手法の基礎

— CM、舞台芸術の研究を目的とする —

水口 薫(映画研究者)

住所 京都市右京区太秦安井春日町5

この論考は、CM研究、舞台芸術の研究、舞台芸術の撮影研究や映像制作を目的とする学生を対象にということであるが、CM映像と舞台芸術映像は対極にあるものである。また、どれだけ専門的知識、技術があるかわからないため、初心者向けとして行った講義に、加筆したものである。

最近、CM、舞台芸術の研究にも映像資料を取り上げるようになって来ている。そこで映画・映像の発達の歴史と技術、その映像記録、制作の技法としての撮影、編集の基礎、映画言語の簡単な解説から始める。その後、記録される芸術的素材、記録される状況など、同一の芸術的素材の表現形態、記録形態の違いによる映像の例をあげ、比較しながら、映像分析、研究方法の多様性について解説を行う。

映画、映像とは何か。

表象を記録するものとして、静止画を記録する写真がある。写真は、その時の瞬間の記録であり、時間をおいて撮影し、撮影された写真を並べることによって、時間経過を記録することができる。そして、人間は想像表象によって、動きを理解することができるが、頭の中でのことである。動き・時間経過を目の前での動きとして認識、再現する知覚表象としては、その数を増やすことと眼の残像現象、記憶表象によって、人間は動き・時間経過を認識できるようになる。その再現装置として、多くの機器が発明されてきた。

その中で、動き・時間経過の記録と再現する装置(ハード)として、トーマス・エジソンとウィリアム・ディクソンによって、キネトグラフ(Kinetograph)・撮

影機(1887)とキネトスコープ(Kinetoscope)・映画再生装置(1891)が発明された。さらにフランスのオーギュストとルイのリュミエール兄弟によって、シネマトグラフ(Cinématographe)・撮影機兼映写機(1895)が発明された。フィルム・メディア(媒体)に、1秒間に16から24枚(駒)の静止画を記録し、それを映し出すことによって、映画・映像は動き・時間経過を再現している。視聴覚記録のメディアは発展をして、テレビ、ビデオの電子的記録メディアを生み出し、これらは1秒間30枚(フレーム)を記録して、電子的メディアによって、映像を再現している。

- ・トーマス・エジソン(Thomas Edison1847-1932・アメリカ)電球等も発明した発明王。
- ・ウィリアム・ディクソン(William Dicson1860-1935・イギリス)エジソンの共同研究者。
- ・オーギュスト・リュミエール(Auguste Lumière 1862-1954)、ルイ・リュミエール(Louis Lumière 1864-1948)フランス 映画シネマトグラフを発明、リュミエール社は世界各地にカメラマンを派遣し、その土地、風物、行事を撮影。100年前の日本の映像も現存している。

映画・映像の特性(ソフト)

映画・映像メディアは、時間経過を記録しているが、その再現過程において、時間経過をカット(時間の切断)することができ、また編集・モンタージュ(つなぐこと)によって、時間の再構成をすることができる。そこにおいて、単に記録だけでなく、ストーリー、物語性を持つことができるようになった。そして、言語表現と同じように、映像を、如何に記録、撮影するか、編集するかによって、表象表現できる

メディアとなった。このソフト面を映画言語、映画の文法と呼んでいる。

映画言語、映画の文法(撮影・編集方法)は、アメリカの映画監督D.W.グリフィス(David W Griffith 1875-1948)によって確立され、映画は長編、ストーリーものが作られるようになった。これから映画用語、技法を映画史的な観点から見て行く。

基本的な映画・映像の単位として以下の用語で呼ばれ、使われる。

- ・カット(cut):映画、テレビでは、一つの映像から別の映像への転換。
- ・ショット(shot):長くとも短くとも、切れ目なしに、連続的に撮影されたフィルム、映像の単一断片。一本の作品で千以上のショットから構成されることもある。
- ・シーン(scene):映画のナレーション・物語におけるひとつの完結した単位。単一の場所、単一のアクションを扱う、いくつかのショットの連なり、あるいは単一のショット。
- ・シーケンス(sequence):いくつかのショット、あるいはシーンの組み合わせ。ストーリーの展開のなかで一つの単位を構成する。

数学の等号式にしてみると、 $\text{ショット} \leq \text{シーン} \leq \text{シーケンス}$ に置き換えられる。物語を映像化する場合に、1ショットが短い場合も長い場合も、1ショット、1シーン、1シーケンスという単純な構成もあれば、同じ長さでも10シーケンスがあり、その1シーケンスの中に、10シーンがあり、また1シーンの中に、10ショットという構成も可能である。この場合、最大1000ショットで構成される。1ショット構成と比べれば、複雑な表現、視点、視線が生まれてくる。

例として、二人の人間が部屋で会話をしている場面を想定すると1ショットでは、向き合った二人が一緒に映った横からの映像だけとなる。それに、二人が向き合っているのであるからそれぞれ一人ずつの映像、また顔だけのクローズアップ、部屋の様子、会話の内容に出てくる他の場所の様子なども撮影して入れることもできる。

撮影方法と編集方法

撮影方法としては、以下のものが考えられた。

- ・クローズアップ(close-up):大寫し。強調、雰囲気創造、登場人物の特徴、人物の対話。
- ・ディゾルブ(dissolve)、フェイドイン(fade in)、フェイドアウト(fade out):場面転換。だんだん画面が明るくなってシーンを始める。段々画面が暗くなってシーンを転換させる。
- ・アイリス(iris):場面転換。丸い絞りが小さくなり画面が暗くなって場面が終わる。または大きく明るくなって場面が始まる。
- ・オーヴァーラップ(overlap):場面転換。前のシーンが消えながら、次のシーンが重なって現れる。同一場所の時には、時間経過の省略。
- ・マスキング(masking):画面を部分的に被い強調。
- ・ドリー(dolly):台車、移動車にカメラを載せた撮影。または被写体を載せて移動。心理効果。
- ・移動撮影、トラッキング・ショット(tracking shot):台車、移動車、自動車にカメラを載せ、1点から別の点へ動くショット。緊迫感、スピード感。
- ・レンブラント・ライティング(Rembrandt lighting):下からライトを当て、人物の顔を不気味、あるいは恐怖におびえた感じにする。グリフィス監督の起用したカメラマン、ビリー・ピッツアーが逆光等をうまく使い撮影している。
- ・パン(pan)、ティルト(tilt):カメラ本体を移動しないで、カメラの向きを左右水平方向(パン)、上下垂直方向(ティルト)に動かす撮影。

編集方法としては、以下のものが生み出された。

- ・カットバック(cut back):場面転換技法の一つで、二つのシーンの切り返し。時間、場所、事件などを交互に対照しながら切り返す。
- ・クロスカッティング(並行モンタージュ)(cross-cutting):同時進行で起こっている二つか、それ以上のシーンのショットを交互につないで並行アクションを見せる。緊迫感、追っかけのテンポを生み出す。

先の例を複雑にして、アクション映画に見られる典型的なクロスカッティングの例をあげてみる。シーケンスとして、以下の3つを想定する。

- A)あるビルの一室。ヒロインが悪漢に襲われそうになっている。追い詰められたヒロインは窓際に逃げる。遂に窓から外に出て、落ちそうな状況になる。ヒーローが到着、悪漢と格闘。悪漢をやっつける。ヒロインを救出、抱き締める。
- B)向いのビル。住人がこの光景を目撃。電話で通報する。ハラハラして見ている。ヒーローが到着、悪漢をやっつけ、ほっとする。
- C)ヒーローの部屋。電話は受けたヒーローは、車で駆けつける。道路は混雑して進めず、焦っている。何とか近道をして、ビルの下に到着。エレベーターはなかなか来ない。階段を駆け上りドアを蹴破る。

A)B)C)の3つの状況があるとするとこれらは同時に起こっている。

それぞれの時間経過を記録するとして、まず、それぞれのシーケンスの動作・時間経過の完結した映像をABC順に、見せる方法がある。

次にクロスカッティングでは、以下のように短いショットをつなぐ。

- A)ヒロインが悪漢に襲われる B)向いの住人が目撃、通報 C)ヒーロー、電話を受け、車で駆けつける
 A)悪漢に追い詰められる B)ハラハラして見ている C)道路は混雑、焦る
 A)ヒロイン窓際に逃げる B)ハラハラして見ている C)近道をして、ビルの下に到着
 A)窓から外に出る B)ハラハラして見ている C)エレベーターが来ない
 A)窓から落ちそう B)ハラハラして見ている C)階段を駆け上りドアを蹴破る
 A)悪漢と格闘 B)ハラハラして見ている
 A)ヒロインを救出 B)ほっとする A)抱き締める

クロスカッティングは、当時の観客に混乱を起させると製作会社の反対もあったが、観客は逆に、ハラハラ、ドキドキして感情移入をしやすくなっていた。これは現在の映画においても同じであり、良く見られる手法である。

参考作品:グリフィス監督作品

「国民の創生」The Birth of A Nation 1915 アメリカの黒人奴隷制度の廃止をきっかけに起こった南北戦争が題材。アメリカの歴史と戦争の悲惨さと戦後の南北の融和と復興がテーマ。映画言語によるストーリーのある長編として傑作であるが、黒人の表現に問題があった。

「イントレランス(不寛容)」Intolerance 1916 現代アメリカ篇(ストライキでの殺人事件の無実の罪人と家族の迫害)、ユダヤ篇(キリストの受難、裁判と処刑)、中世フランス篇(1572年のパリ・バルテミーの大虐殺)、古代バビロン篇(バビロニア帝国の崩壊)の四つの物語がクロスカッティングして交互に描かれ、それぞれ徐々に結末へと展開していく。当初8時間の試写をおこなったが、公開は3時間と短くした。

ショットは、映像表現上、一つの行為、動き等が認識できる範囲であるか、または編集・モンタージュすることによって、動き、行為が完結できる長さのものどちらかが撮影される。しかし、フランスの映画監督アベル・ガンズ(Abel Gance 1889-1981)は、極端に短いショットをつなぐフラッシュ・バックまたはフラッシュ・カットによって、心理描写とリズム感を生み出している。

- ・フラッシュ・バック(flash back):映画の物語において、「現在」のシーンに挿入される「過去」のシーンあるいはシーケンス(時には映画全体)。フラッシュ・バックは映画の過去形。サイレント期にフランスでは素早い画面転換の連続を指して用いられた。日本にはフランス経由で入り、リズムカルなモンタージュを指してフラッシュ・バックと呼んだ。
- ・フラッシュ・カット(flash cut):映画において、短いショットでの連続挿入。追憶、心理描写、状況描写などに用いる。

参考作品:アベル・ガンズ監督作品

「鉄路の白薔薇」La Roue 1922 機関車の疾走、列車事故で助け出された少女と育てる機関士親子の葛藤など心理的な効果にフラッシュ・バックが使われている。

「ナポレオン」Napoleon1927 ナポレオンの幼年期の寄宿学校でのエピソードには、手持ち撮影の揺れる画面、多重撮影、マルチ分割画面、議会での揺れるブランコの上からの撮影とフラッシュ・バックが使われ、イタリア遠征の軍隊のシーンでは、通常のスクリーンの左右にもう一つ一つのスクリーン映像が写し出される。マルチ・スクリーン(ワイド画面化)によって、観客の視野は広がり、臨場感を生み出している。最後のシーンで、左右のスクリーンに映し出される映像は、赤と青に調色され、フランス国旗の三色旗になる。

参考作品:

「伯林 大都会交響楽」Berlin-Die Symphonie einer Grosstadt 1927・ドイツ、監督ヴァルター・ルットマン(Walter Ruttmann)、大都会ベルリンのドキュメンタリー、フラッシュ・バックなど多用、視覚的美しさを追求。

「カメラを持った男」CHELOVEK S KINOAPPARATOM 1929・ロシア、監督ジガ・ヴェルトフ(Dziga Vertov)、公開邦題:「これがロシアだ」キノ・ブラウダ(映画の真実)の理論を展開。スロー・モーション、多重露光、逆回転、モンタージュの本質を追求した前衛ドキュメンタリー

モンタージュとは、フランス語のmontage組み立てを意味する語で、警察の指名手配のモンタージュ写真が一般に知られているが、映画においては、単にフィルム・映像をつなぐ編集(カッティング、エディティング)を指す。ロシアの映画監督エイゼンシュテインは、モンタージュ理論とティパージュによって、「戦艦ポチョムキン」の帝政支配者、兵隊の残虐性を描いている。

揺れるハンモック、食事用吊りテーブル、煮えたぎるスープなどで、反乱へ向って行く水兵の気持ちが暗示される。オデッサの階段での兵士の残虐な無差別攻撃はカットバックされる映像と二人の母親と乳母車の登場でさらに加速される。そして、関係ないように見える獅子の石像の眠った姿、目覚めた姿、立ち上がった姿の短い連続3ショットで、沈黙する戦艦ポチョムキンの水兵、気付いていない農民、市民が圧制に目覚め、革命に立ち上がったことが暗示されている。

- ・セルゲイ・エイゼンシュテイン(Sergei M Eizenshtein 1898-1948)
- ・モンタージュ写真:犯人の顔写真作成に、髪型、まゆ毛、目、鼻、口、顎、輪郭などの特徴が似た別の人の写真を組み合わせて作って行く。
- ・モンタージュ理論(montage):美学的、思想的、イデオロギー的意味合いを強めるフィルムの結合、編集。1920年代、ソビエト・ロシアで、エイゼンシュテインやクレシヨフ、プドフキンらによって進められた映像表現理論。
A+B=C、漢字の 門+耳=聞く、日+月=明 のように全く別のシーンをつなぐことにより、新しい意味が生まれる。または暗示、表現できる。
- ・ティパージュ(typage):タイプ(典型)を意味するロシア語。モンタージュ(編集)をうまく使えば、職業俳優よりも素人の方が、映画に向いている。身体、容貌の特徴によって、典型的なキャラクターを表現できる。先入観によるイメージの確立。
太った人=立派、のろい、やさしい、穏和。やせている人=神経質、貧乏人、苦勞人、精悍、機敏、知識人。ひげ、軍服、制服=偉い人、こわい人。眼鏡=インテリ(知識人)。

参考作品:エイゼンシュテイン監督作品

「ストライキ」Stachka1924

「戦艦ポチョムキン」БРОНЕКОСЦЕЛЮТЕМКИН 1925

「十月」Oktyabri1927

オデッサの階段のシーケンス参考作品:「未来世紀ブラジル」BRAZIL1985・英、監督テリー・ギリアム(Terry Gilliam)、「アンタッチャブル」THE UNTOUCHABLES1987・米、監督ブライアン・デ・パルマ(Brian De Palma)

二つの事柄、人物、その人の性格など、はっきりしたものを対立、対比して表現する二項対立は、起承転結をまとめる中で有効である。残虐行為の連続と優しい、可愛い表情の対比で善悪を、衣装の色分けによってどちら側か、または心理状態を表したり、観客に対してエピソードをジェット・コースターに乗っているように交互に提示して、期待と不安を抱かせ、それらの中から単純なテーマに向けていく。

制作者は、どのように見せ、いかに複雑にしてい
か、モンタージュ等の工夫をしている。

そこで映画では、コンティニューイティ・つながりが
重要になってくる。出来上がった映画のつながり、
筋がおかしくないように責任を持つのはスクリプタ
ー、記録係で、劇映画においては、何日、何週間
か開いて撮影しても、つながるべきショットの人物、
衣装、位置などの細部が一致するように記録して
おく必要がある。

また記録された膨大な映像から編集能力によっ
て、記録映画を美的な作品にし、イメージの力を与
えた作家に、ドイツの女性監督レニ・リーフェンシュ
タール(Leni Riefenstahl 1901-)がいる。彼女は、ヒ
トラーのナチス党大会、ベルリン・オリンピックの記
録映画、プロパガンダ映画を製作、監督した。複数
カメラ同時撮影、望遠、スロー・モーション、移動撮
影、逆回転、選手にカメラを持たせた撮影、練習中
の映像使用(現在のやらせ映像)、モンタージュに
よる効果などは、ナチス党、ヒトラーを救世主に、偉
大な国家としてのイメージを生み出し、国民への影
響は大きかった。

サイレント映画期から撮影・編集による映像表現
は、これらの映像作家によって、ドキュメンタリー、
劇映画などの素晴らしい作品を生み出してきた。ス
トーリーを持った映像は、長編映画のみによってし
か表現出来ないことはなく、短いショットによっても
イメージの伝達を行うことができる。フランスの短編
映画「赤い風船」は、風船と少年のショットで構成さ
れていた全くセリフのない映画である。編集された
映像は、赤い風船が意志を持っている生きもの
のように見えてくる。また、赤の色やエピソードによ
っては、可愛い動物から弱者、放浪の民ジブシー、
共産主義などとイメージは広がる。

- ・コンティニューイティ(continuity):ショット(画面)の
つながり
- ・プロパガンダ映画(Propaganda Film):宣伝映画。
特に、教育、主義・思想を浸透させる目的で作ら
れる映画。洗脳、教育にも利用される。

参考作品:リーフェンシュタール監督作品

「意志の勝利」Triumph des Willens 1934 ナチス党大
会記録映画

「オリンピア 民族の祭典・美の祭典」Olympia 1938 ベ
ルリン・オリンピック記録映画

参考作品:「赤い風船」LE BALLON ROUGE 1956、監
督・脚本アルベール・ラモリス(Albert Lamorisse)

CMについて

映画・映像から見る側のイメージを固定させるも
のの典型的な例として、CM(Commercial Message)
・宣伝がある。CM映像の長さは、短編映画よりもさ
らに短く編集された映像で、15秒、30秒、45秒、1
分が通常である。時には5分、10分という短編映画
並みのものもあるが、ここでは、30秒以下のものに
ついて、考えてみる。

5年程前にテレビで流れた30秒のファースト・フ
ードCM「マクドナルド:放課後編」は、放課後どこへ
行くか相談する2階の教室にいる女子高校生と校
庭で待つ生徒の会話をちゃんとしたストーリーで描
いている。とは言っても短い時間であるので、会話
には時間を要するセリフはない。映画の黎明期
のようなジェスチャー身ぶりや字幕による短いショッ
トのカットバックで構成されている。

文字としては、放課後、マクドナルド・ロゴ(赤字
に黄色文字のM)、校庭に書かれた「どこ行く?」、
店の窓ガラスのロゴと「いい顔いっぱい バリュー
がいっぱい」。音声は、教室での教師の声、校庭の
生徒の疑問符の「へえ!」「わかった」教師の「猿の
真似か?」と歌のみ。

映像は、教室、コンパクト鏡の反射光が顔に当る
窓際の女の子、この子が文房具、ノート、教科書
を使ってジェスチャーで表すマクドナルドの商品群、
校庭に書いた文字を足で指し示す二人の女の子、
彼女たちのクローズアップ、店での3人のジェスチャー
とテロップ文字とロゴ、全部で15ショットしかない。
単純に割ると2秒となるが、最も短いものは0.5秒と
いうショットもある。

テレビの前の視聴者が感情移入するように、特に主演する子どもと同世代に利用してもらおう意図がある。窓際の女の子がジェスチャーで見せる商品は、見る側の視聴者の私はわかった、でも、2階の生徒のどうして判ってくれないのと言う気持ちを共有して、何故校庭の女の子は判らないの、簡単じゃないのと優越感を感じさせる。最後は、校庭の女の子も気持ちが通じて、了解のジェスチャーで両手を掲げて丸を作ってOKサインを出す、少し指先が曲がることによって、Mの字のようになる。頭に置いた手の格好から、世代の違う教師は、「猿の真似か」と言って通り過ぎる。MはOK。子どもには判って、最後の店でのジェスチャーの再現をして見せる。

ロゴのMは最初のショットで、右隅に小さく入れて置くことにより、ジェスチャーの手と店の窓に大きく描かれているロゴとエイゼンシュテインのモニタージュ理論が上手く使われている。

CM映像はコマーシャル・メッセージであるのだが、そのメッセージは時代と共に、内容、表現方法は変化している。ここで、古いCMを見て、どのように変わって行ったのか見てみることにする。

- ・「時報」服部セイコー 1953 初期のCMで、商品の売り込みというより、時報と言う良い情報を提供する会社、精工舎のイメージ作りと時計がテレビの上に乗せると磁力の影響を受けると注意をする啓蒙型。
- ・「江戸むらさき」桃屋 1961 喜劇役者三木のり平のキャラクターをアニメ化することによる親しみやすさを出している。現在、俳優の死去後も音声の合成等で、商品とキャラクター・イメージ維持を行っている。
- ・「プラス ワ、ワ、ワ、輪が三つ」ミツワ石鹸 1964 社名を単に連呼するのではなく、人形アニメの楽しさと覚えやすい音楽によって、誰でも口ずさむ、親しみやすさを出す。
- ・「ワンサカ娘」レナウン 1966 洋服メーカーのリズミカルなCMソングはすでに浸透しているが、映画「アイドルを捜せ」の主題歌を大ヒットさせたフ

ランスの人気歌手シルヴィー・バルタンを起用。舌足らずの日本語での可愛らしさ、親しみやすさ出す。アニメの映像にはグラフィック・ライターを起用。

- ・「イエイエ」レナウン 1967 前作、同様にグラフィック・ライターの起用、カラー化、色の切り替え、ポップ・アートの斬新さによって、モード・ファッションの先進性をアピールする。
- ・「エールチョコ 大きいことはいいことだ！」森永製菓 1968 作曲家山本直純のキャラクターと他社製品との差別化。トヨタと日産による「となりの車が小さく見えます」など車の優越性を他社の商品は出さないで行う比較広告が出て来た時代。
- ・「エリートS はっぱふみふみ」パイロット 1969 万年筆のCMに、大橋巨泉という司会者、コピーライターのキャラクターを起用。正統派のギャグらしからぬ、新しい世代のギャグ、言葉遊びのはじまり。青島幸男の「アイデアル、なんである」の折り畳み傘のCMも同系。
- ・「100ダッシュ オー猛烈！」丸善石油 1969 日本経済の高度成長時代を映したCM。車の疾走でめくれるモデル小川ローザのスカートは、マリリン・モンロー「七年目の浮気」のパロディ。「オー猛烈！」のセリフは流行語となる。
- ・「企業 ビューティフル」富士ゼロックス 1971 公害等の高度成長時代の歪み、オイル・ショックの反省、企業イメージの保持。曲は、ビューティフルの繰り返しのみ。
- ・「モービルガソリン 旅立ち」モービル石油 1972 高度成長時代、オイル・ショックの反省。ガス欠の車を押して、のんびり行こうと石油企業のイメージアップをねらう。
- ・「エメロン・クリームリンス ふりむき」ライオン 1971 街頭撮影、素人参加による親しみやすさと、全国巡回撮影でひよっとして私もスターとの期待感を視聴者に抱かせる。
- ・「カルピス 雨上がり」カルピス食品工業 1972 小さな女子の独り言のような母親との会話の流れる中に、可愛い仕種を見せることによる健康的な明るさ。企業イメージのアップ。

- ・「トリニロン・カラーテレビ タコの赤ちゃん」ソニー 1972 きれいな自然、動物の映像による商品の優秀さと親しみやすさ。
- ・「野菜ジュース 母の声」カゴメ 1977 時代の田舎回帰に注目、方言で話しかける母親の素朴さとやさしさ。
- ・「龍角散 プロんたー」龍角散 1978 舞台袖の黒子が、セリフを教えている。咳がでて、薬をくると商品名を言ったのを、役者がそのまま言ってしまう。一発ギャグ。
- ・「ミノルタX-7 美子・水着」ミノルタ 1980 学生モデル宮崎美子のどこにもいる普通の娘がGパンを脱いで、水着になる。明るい健康美と親しみやすさ。
- ・「'81夏のテーマ 水」パルコ 1981 裸で泳ぐ女性、プールの色や波が美しいアート系作品のCM。ポスターを含めて、トータルなCMを展開している。
- ・「トリス 雨と子犬」サントリー 1981 キャメラマン宮川一夫を起用、子犬が歩いて行く中で出会う人と町の姿、ドラマ性のあるCM。企業の中に企画室を持ち、洗練されたCM制作。
- ・「エチケットαライオン」ライオン 1981 売れっ子アイドルタレント岸本加世子の起用
- ・「ピップエレキバン ぴっぷ駅通過」ピップエレキバン 1981 個性派俳優樹木希林と社長本人素人出演のコンビ。下手な演技とたどたどしさの親近感。シリーズ化。
- ・「ローヤル ランボー」サントリー 1983 詩人ランボーをイメージした映像は、イタリアの巨匠、映画監督フェデリコ・フェリーニ風の風格とコピーライターのセンスが生きている。
- ・「乾電池ネオハイトップ そこにビルがあるからだ」松下電器産業 1984 おもちゃの消防士が延々と続くはしごを登る。同じ動作で、長持ち、ドラマ性の楽しさ。シリーズ化。

参考ビデオ:「昭和のCF100選1961～1988」「なにわのCM100連発！」社団法人日本コマーシャル制作社連盟 JAC・非売品

CMは、時代とともに企業のイメージ、商品イメージを作り出し、会社の収益を追求していたが、公共広告と言われるものから選挙CMなど商品販売と直結しないCMも制作されている。特に、選挙CMは、イメージの創造、暗示の例である。極端な解釈をすると洗脳と言う危険性がある。

- ・米国共和党1964 教室でアメリカ国旗に宣誓する子どもと「お前たちの子どもは共産黨員になるのだ」と演説するソ連フルシチョフ首相の映像をカットバック。反共、対決路線。
- ・米国民主党1964 花びらを一枚ずつ千切る少女のカウントダウンと重なる原爆のカウントダウンと爆発、きのこ雲。戦争回避、平和路線。
- ・英国保守党 青く暗い工場で作られる爆弾には、労働党の政策が書かれている。鎖の足枷をされた労働者、増税、重税をする政府から解き放つ保守党の明るい社会。

参考ビデオ:NHK-BS 秀作ドキュメンタリー「テレビ選挙の舞台裏 カナダ 1996」

CM制作には、即時性、オリジナリティー、インパクトが求められるが、格闘家角田信朗が熊と格闘し逃げながらモグラ叩きのように穴から飛び出す漬け物のCM「キューちゃん 格闘家編」(2002)は、釣り人とカンフーで戦う熊の出てくる英国JOHN WEST社の紅鮭缶詰のCM (2001)のパロディか盗作という問題もある。毎年行われるカンヌ短編映画祭出品のCM作品やドキュメンタリー「コヤニスカッティ KOYAANISQATISI」(監督ゴットフリー・レジオ、音楽フィリップ・グラス1985)から多くのCMがヒントを得て制作されている。また過去の映画作品のパロディや映像そのものの引用、使用して制作されているものもある。

オリジナリティー、先進性や独創性の点で、最近のCMでおもしろさと新境地を開いたものに、中古車販売会社ユーポスのCM「ユーポス くるくる車が バレエ編」(2001)がある。映像と語呂合わせの

おもしろさがある。天才クラシック・バレエダンサー、ルドルフ・ヌレーエフ(Rudolf Nureyev 1938-1993)の「海賊」(Le Corsaire 1965 コヴェントガーデン王立歌劇場 ロンドン)の映像が使われている。ファンやある種の階層の人にとっては舞台芸術の冒険と映るかも知れないが、この古い記録映像を見つけて来たディレクターの知識、才能と勇気、または無謀さには、時代を映し、切り開いて行くCMの性格が表れている。

このディレクターが、この映像を見つけたのは、フィルム・アーカイブ、映画博物館といったところで調査に行ったり、趣味、教養としてのバレエ作品を知っていたのではなく、NHK衛星放送の深夜放送番組をたまたま見ていただけかもしれない。しかし、このCMを見る視聴者や面白いと思う若者は、ヌレーエフなど知らないクラシック・バレエとは縁の薄い人々であるが、踊るヌレーエフのイメージは深く残っていくと思われる。制作者は、一度ヒットすると続編を作りたくなるものである。「ユーポス・バレエ編」の続編は、ヌレーエフとバレリーナ共演の部分を使ったが、パワー、スピードとも落ちた凡作となっている。

テーマと違うが、テレビ・ゲームの中にも映画作品の引用が見られる。ゲーム利用者が、のちに、これらの表現する側になった時に、過去に見た映画、映像が影響を与えて行く可能性もある。「ファイナル・ファンタジー」「ドラゴン・クエスト」や「ゼルダの伝説」などのロール・プレイング・ゲームは、アメリカのパソコン・ゲームをもとにするが、遡ると映画、演劇、シェークスピアやアーサー王伝説等につながっていく。

舞台芸術について

ヌレーエフのバレエのような舞台芸術は、本来、劇場でライブを見るものであるが、テレビ中継や記録編集された記録映像をみる機会も増えて来た。最初の頃は、舞台全体を撮影していたが、「白鳥の湖」では白鳥と黒鳥を一人で踊りわけると、ダンサー、バレリーナのポワントやフエッテなどの技に注

目して、アップの映像で記録するようになって来ている。

舞台芸術のドキュメンタリー撮影では、舞台全体を固定して記録するのか、クローズアップによって登場人物の表情を撮影するのかが問題になってくる。本来、伝統的な舞台芸術は、舞台上と観客席の演じる側と見る側に分けられた形態での表現を行っている。作者や演出家は、そのように演出し、役者、演技者も演じている。舞台では、幕間までは登場人物が多数残っている場合がある。順に、演じたり、歌ったりする間、何もしないで待っている演技者やメインの演技者が演じている時に、離れた所で、意味のある動き、演技をしている演技者もいる。位置関係は、舞台を構成する視覚的構成、鑑賞者に与える印象なども考えられている場合もある。このような場合、クローズアップを多用した映像記録では、視聴者には伝わらないことになる。真の舞台芸術を鑑賞したことになる。また、研究資料とした場合には、情報の欠落になる。

- ・ロール・プレイング・ゲーム(Roll playing game) : ゲームの中の主人公に、ゲーム使用者が成りきって、敵と戦ったり、冒険、体験をしながら進めて行くゲーム。
- ・アーサー王伝説(Arthurian romances) : 6世紀イギリス・ウェールズの王と円卓の騎士、魔術師マーリンの出てくる武勇と恋愛の物語。参考: トリスタン伝説、聖杯伝説、騎士道物語。
- ・ポワント(poite): トーシューズで爪先立ち。
- ・フエッテ(fouette): 鞭打つの意。バレエで片足を軸に、片足を鞭打つように上げて戻す。そのまま片足を軸にして回転する。「白鳥の湖」でピエリーナ・レニャーニ以降、黒鳥が32回回転するようになった。

参考ビデオ: NHK-BS「華麗なるパ・ド・ドゥー1997」パ・ド・ドゥーとはバレエにおいて名人芸を披露できるように振り付けられた2人の踊りのこと。古今の著名なダンサーによる14の華麗なパ・ド・ドゥーが見られる。「海賊」1965 NHK「バレエ入門」放送年不明「海賊」1958

「栄光と現実のはざままで ポリショイ・バレエの苦闘」「アメリカン・バレエ・シアター 1998」「バレエ 祭りの夜(ドリープ)バリ・オペラ座」「バレリーナー ダーシー・バッセルの素顔」「イリ・キリアン ネザerland・ダンス・シアター 1995」放送年不明「イリ・キリアン NDT 来日公演 2002」2003NHK-BS

劇場、舞台の形態は、初期のものは観客と舞台が近く、一体感のあるものであった。シェークスピアのグローブ座や日本の芝居、歌舞伎の劇場、愛媛県内子町の内子座や香川県高松市の琴平座などは、同じ位の規模である。観客席も2階席は囲むような形態である。グローブ座は舞台が客席にはみ出し、日本の劇場は花道という客席の中を抜ける舞台の延長したものがある。現在の歌舞伎座、南座等は、観客数を増やすために大きくなり、舞台装置、音響等の面からも元の演劇から変化してきている。

これはアメリカ・ニューヨークのブロードウェイ・ミュージカルでも、劇場の規模が大きくなり、歌手は小型マイクを付けるようになっている。そのため、人の位置とスピーカーから聴こえる音の位置のズレが出ている。さらに、録音もステレオで行われる場合、生の声で歌う歌手との問題がある。花道や市川猿之助歌舞伎の舞台を離れる宙吊り、大仕掛けの舞台での映像記録は、カメラのパン、ティルトをする必要が出てくる。ヨーロッパの大きな舞台装置のオペラなども同様である。

ウィリアム・シェークスピア William Shakespeare (1564-1616) 英国劇作家

「ハムレット Hamlet」1601年頃 原作:シェークスピア
「マクベス Macbeth」1605年頃 原作:シェークスピア
グローブ座 1599年、ロンドン・テムズ川南岸に建設された円形劇場。野天の張り出し舞台と中庭の観客を三方の客席が囲む。シェークスピア作品を殆ど初演。http://www.rdg.ac.uk/globe

内子座 1916年(大正5)、愛媛県内子町に建設された歌舞伎劇場で、江戸期の舞台の面影を残す。
http://arata.page.ne.jp/uchiko/index.html

http://www.island.ne.jp/uchiko/

参考映像:シェークスピア作品

「マクベス」放送年不明、NHKが放送した英国テレビ放送局が1970年代に記録したものは、舞台そのままの演技であるが、カメラは複数方向、映画の撮影、編集方法で記録。

「マクベス」1981演出:アーサー・アレン・サイデルマン
グローブ座と同じ大きさの舞台で大道具なし、カメラ位置、視点は観客側、クローズアップ、切替えしの編集。シェークスピア全集日本ビクター

「NINAGAWAマクベス」1985 演出:蜷川幸雄 時代、場所を日本の戦国時代に設定するが、セリフは原語のまま日本語訳で演じる。東宝株式会社

映画「マクベス MACBETH」1948 監督:オーソン・ウェルズ(Orson Welles) スタジオでのセットは、舞台のセットのように単純な構成、セリフと演技は舞台のまま。

映画「蜘蛛巣城」1957 監督:黒澤明 1957 時代設定を日本の戦国時代にして、描く。

映画「マクベス」1971 監督:ロマン・ポランスキー(Roman Polanski) 脚本は、舞台のまま、映像は映画表現。

舞台撮影について

最近の舞台映像では、カメラが舞台の内側から役者を撮影、観客からは見えない映像を見せるものも出て来ている。蜷川幸雄演出の舞台「近松心中物語 それは恋」の映像は、観客席にも設置、数台のカメラによるカット割り、画面切替えは映画的な映像を作っている。

舞台芸術は、同じ演目を違う役者が演じる。そして同じ演出方法を取り、伝統を守るものもある。しかし、役者の個性による違い、芸、技というものも出てくる。シェークスピアの「マクベス」「ハムレット」などの舞台は、役者を選んで見るという観客もいる。研究には比較できる映像として、舞台記録、映画の中の劇中劇、演目を映画化した作品、鑑賞手引き入門映像など色々な形態がある。特に「マクベス」や近松心中物「曾根崎心中」は、色々な形で映画

化されている。歌舞伎の鑑賞、紹介のドキュメンタリー映像「新薄雪物語 しんうすゆきものがたり 清水寺花見の場」では、クローズアップ、ズーム、フォローなどのほか、とんぼの練習と舞台映像とのカットバック、素早い動きもスロー・モーション映像で確認できる。ナレーションによるセリフ、かけ声の中断はあるが、重要な見せ場には被さることがないように編集されている。

「弁天小僧」は、音羽屋尾上菊五郎の当り役であった。女装した弁天小僧が呉服屋での万引きを装っての強請りの場面、浜松屋の場では、女装がばれての啖呵をきるところで、市川猿之助はセリフを替えている。映画「弁天小僧」では、歌舞伎から映画進出した市川雷蔵が演じている。映画では、劇中劇として浜松屋の場を見せるが、舞台の見せ場のみを再現、時間の省略を行っている。この映画の撮影風景を記録した映像が残っており、素顔、平服でリハーサルする雷蔵らスタッフ、本番撮影中風景、その場で見学する養父市川寿海の姿が見られる。

- ・とんぼ(筋斗): 歌舞伎で、役者が舞台上で手をつかずに宙返りすること。昆虫の蜻蛉(トンボ)の宙返りから呼ばれる。

参考映像: 文楽作品

「曾根崎心中」近松門左衛門 文楽鑑賞入門 NHK 天神森の段 お初: 吉田蓑助 徳兵衛: 豊松清十郎
映画「曾根崎心中」1981 栗崎事務所 監督: 栗崎碧
撮影: 宮川一夫 吉田玉男 舞台は黒子の存在が見えないように暗くするか黒幕を使うが、人形浄瑠璃を舞台上から外の風景、由来の場所へ出て演じ撮影、編集。
映画「曾根崎心中」1978 ATG 監督: 増村保造 映画表現としてリアルさを強調。

舞台「近松心中物語 それは恋」1981 演出: 蜷川幸雄、複数のビデオカメラ、客席の位置に入れた撮影、観客のいない舞台の撮影したものと同回かの観客のいるライブ記録を使って編集。東宝株式会社

映画「浪花の恋の物語」1959 東映 監督: 内田吐夢 近松門左衛門「冥途の飛脚」の道行舞台を再現。

映画「心中天網島」監督: 篠田正浩 1969 ATG 映画に黒子が登場、俳優の演技を導く。

参考映像: 歌舞伎

「歌舞伎の魅力 立ち回り」製作: 桜映画社 アポロ
「新薄雪物語 清水寺花見の場」とんぼの練習、スロー・モーション、舞台映像とのカットバック

「青砥稿花紅彩画」河竹黙阿弥作、1862年初演の世話物の三幕目浜松屋の場。白波五人男弁天小僧: 七代目尾上菊五郎。1973歌舞伎座松竹。: 三世市川猿之助(1939-)NHK、放送年不明。

映画「弁天小僧」監督: 伊藤大輔 1958 大映 市川雷蔵

ラベル作曲の「ボレロ」は、繰り返しのリズムの音楽であるが、モーリス・ベジャール20世紀バレエ団ダンサー、ジョルジュ・ドンが踊るドキュメンタリー「ボレロ BOLERO」と出演した映画「愛と哀しみのボレロ」では、撮影方法が違う。ジョルジュ・ドンの死去後は、女性ダンサー、日本人ダンサーが演じる公演のテレビ中継があったが、撮影方法、編集は違っていた。イリ・キリアン(Jiri Kylian)演出のネザーランド・ダンス・シアター(Netherlands Dance Theater)では、映像記録にはテレビ演出専門の監督を置き、作品の記録と配給を行っている。

参考映像: バレエ、ダンス作品

ドキュメンタリー「ボレロ BOLERO」1985 ブリュッセル、フイレ・ナショナル劇場 モーリス・ベジャール(Maurice Bejart)20世紀バレエ団ダンサー、ジョルジュ・ドン(Jorge Donn)

映画「愛と哀しみのボレロ」(LES UNS ET LES AUTRES) 監督: クロード・ルルーシュ 1981 ジョルジュ・ドン出演、パリ・シャイヨー宮の前でのチャリティー・コンサートの劇中舞台。

参考映像: オペラ、歌劇作品

「歌劇アイダ Aida」1985 ミラノ・スカラ座
アイダ: マリア・キアラ ラメダス: ルチアーノ・パヴァロッティ

落語のような一人芸では、高座にあがると落語家は座ったままで移動をしない。カメラは固定のままで良いようであるが、見る側の視聴者は会場にいる観客と違って、話はおもしろいのだが、変化のない映像が逆に退屈な気持ちにする場合がある。と言って、頻繁なズームやクローズアップは、落ち着きのない映像を作ることになる。殆ど身ぶりもなく、大きな動きのない師匠の米朝と弟子の枝雀では芸風が違っている。聞かせる米朝と大袈裟な身ぶり、表情の枝雀では、クローズアップの回数も違ってくる。

参考映像:落語

「くしゃみ講釈」桂米朝 特選米朝落語全集 第9集 1990

「くしゃみ講釈」桂枝雀 枝雀落語大全 第7集 1988

バレエの舞台だけでなく、最近のオペラ、ミュージカルも伝統的な舞台装置でなく、衣装も古典的なもので無くなってきている。全裸に近い衣装での演技もある。表現方法の進化によって舞台芸術、古典劇、歌劇の照明においても、レーザー光線や映像を映し出す演出が見られるようになってきている。ドキュメンタリー、舞台中継もその映像、照明が判るような撮影となっている。

音楽公演ライブ記録について

ロック音楽ライブの撮影、中継では、さらに新しい試みがされている。イギリス・ロック・バンド「デュラン・デュラン DURAN DURAN」のライブ・ドキュメンタリーでは、黒子であるはずの撮影スタッフの動きも撮影されている。これは、複数の舞台撮影カメラの位置とその映像を理解する手立てになる。また、このツアー・ドキュメンタリーの同じ映像が、3種類のライブ・ドキュメンタリーとして編集制作、販売されている。

絵画、彫刻も制作するアメリカの芸術家で、パフォーミング・アーティストのローリー・アンダーソン (Laurie Anderson 1947-) のライブ公演では、彼女のシンセサイザー・ヴァイオリン演奏と16mm映

写機からステージ・スクリーンに映し出される視覚映像が融合している。

アイルランドのロック・グループ「U2」は、巨大コンサートで後ろの方の観客が見ることの出来ない、歌手の映像をリアルタイムで舞台上の大形映像装置に映し出す。また曲に合わせた映像作品は、イギリスのロック歌手・映像作家ブライアン・イーノが担当。オープニング映像は、ナチス・プロパガンダ映画「意志の勝利」の映像を使用し、ヨーロッパ・ツアーでは、ボスニア・ヘルツゴビナからの生中継した映像を映し出した。

イギリスのロック・グループ「ピンク・フロイド Pink Floyd」は、1970年代のプログレッシブ・ロックの草分けで、幻想的な音楽とライト・ショー、映像を組み合わせたコンサートを行う。1980年、1988年、1994年の世界ツアーでは、レーザー光線と派手な照明装置によるライト・ショー、映画監督に依頼した曲の内容を映像化した映画を巨大な円形スクリーンに映し出した。

「ピンク・フロイド Pink Floyd」 「U2」は、メッセージ色の強い曲を演奏し、使われる映像は、曲と連動したイメージを映し出しているため、ライブ・ドキュメンタリーでは映像、観客の反応を一緒に撮影しなければ記録としての価値は半減する。

参考映像:ロック音楽作品

「デュラン・デュラン シング・ブルー・シルバー (ドキュメンタリー) DURAN DURAN sing blue silver」1984 グループ結成 1978

「ローリー・アンダーソン 0&1 LAURIE ANDERSON」1986

「U2 ZOO TV」1992 オーストラリア・シドニーでのライブ・ドキュメンタリー グループ結成 1978

「Pink Floyd PULSE」1994 イギリス・ロンドンでのライブ・ドキュメンタリー グループ結成 1960

映画「ウォール Pink Floyd The Wall」1982 監督アラン・パーカー (Alan Parker) ピンク・フロイドのアルバム「ウォール」の曲のイメージの映画化。ライブ使用したアニメーションも利用。

・ブライアン・イーノ (Brian Eno 1948-) :イギリスの

グラム・ロック・グループ、ロキシー・ミュージック Roxy Musicとしてデビュー。独立後、アンビエント・ミュージックを作曲、映像と組み合わせた作品を手がける。漫画家岡野玲子のプロデュースCD「陰陽師」に、music for Onmyo-jiを作曲。

- ・アンビエント・ミュージック (AMBIENT Music) : 環境音楽。公共の場等で流れていても気にならず心地よい音楽。現在の癒し系ミュージックの先駆け。
- ・グラム・ロック (Glam Rock) : 1960年代後半から70年代に生まれたロック・グループ、音楽のジャンル。グラマラスglamorous、女性のような、魅惑、幻惑的な派手な衣装、化粧をして演奏する。
- ・プログレッシブ・ロック (Progressive Rock)、サイケデリック・ロック (Psychedelic Rock) : 1960年代後半から70年代に生まれたロック・グループ、音楽のジャンル。前衛的、幻覚的、幻想的な音楽に、視覚、照明、音響効果、衣装などを融合してコンサート演出を行っている。

まとめ

CM映像、映画は、映像のモンタージュで意味を作り出している。写っているものが何なのか、また制作された状況、年代も、研究対象となる。舞台芸術も様々なジャンルがあり、何を、どのような切り口で研究するのか、また分析に映像メディアを利用するには、映画の理論、撮影・編集の基礎的な知識が必要である。舞台芸術の映像記録には、ドキュメンタリー映像作品の制作ではなく、研究資料としても記録をする場合には、まずは舞台全体を固定カメラで写した映像を基本と考える必要がある。そして、カメラの台数に余裕があれば、それぞれの個々の被写体、またはそれらの組み合わせとしての映像を色々な方向から撮影し残すことが望まれる。

同時に記録された多くの映像は、同時に見ることは出来ないが、切替えによって見ることは出来る。今までのシステムでは、切り替えるための複数の再生装置、映写機やビデオ・デッキが必要であったが、デジタル時代の記録メディアDVDは、マルチ・アングル機能を持ち、シンクロした映像を切り替え

て見ることができる。さらに技術革新は、全方位撮影可能なカメラが開発され、見たい画面、好きな画面を選択するとメイン画面と映像が切り替わる。研究映像の分析用には、有効な手段となるであろう。ビデオ映像とフィルムの画質に関して、まだまだフィルムの質は高いが、デジタル映像は急速に進化している。フィルム・メディアの白黒、トーキー、カラー化とワイド化と進んできた延長線上に、デジタル技術はある。

メディア機器や技術が発達しても、それを使って記録し研究する側に、何を、どのように記録し、分析するのかという目的や基礎的な知識、技術を持っていなければ意味をなさない。そして、例としてあげてきた芸術が、色々な関連を持って、他の分野とも繋がっていることを意識し、新しい視点、幅広い視野を持って見ることが出来るかが重要になってくる。

参考映像: DVD

映画「ダンサー・イン・ザ・ダーク」dancer in the dark 2000 監督ラース・フォン・トリアー (Lars Von Trier)、撮影監督ロビー・ミラー、出演・音楽ビョーク 撮影は、手持ちもビデオカメラ、ダンス・シーンは小型ビデオカメラ100台による同時撮影。ビデオ映像のフィルムへの変換。

ミュージックソフト「WONDER ZONE」2002 ZONEのミュージック・クリップ集。ソニーが開発した次世代映像技術「Fourth VIEW」によって、全方位撮影カメラで撮影された360度の映像と好きな画面を切り替えることができる。ミュージックソフト「浜崎あゆみ VISUAL MIX」2002 浜崎あゆみの東京ドーム公演のライブを収録。全方位カメラ2台、従来のカメラ12台で撮影、ステージの色々な方向からの映像を選択できる。

参考書籍:

映画の教科書 ジェイムス・モナコ著、訳: 岩本憲児他。フィルム・アート社

映画の考古学 C.W.ツェーラム著、訳: 月尾嘉男。フィルム・アート社

パフォーマンス ローズマリー・ゴールドバーグ著、訳: 中原佑介ほか リブレポート社