

映像の効果と役割 ーモンタージュ理論からー

1. 動く絵

(1) 前史から

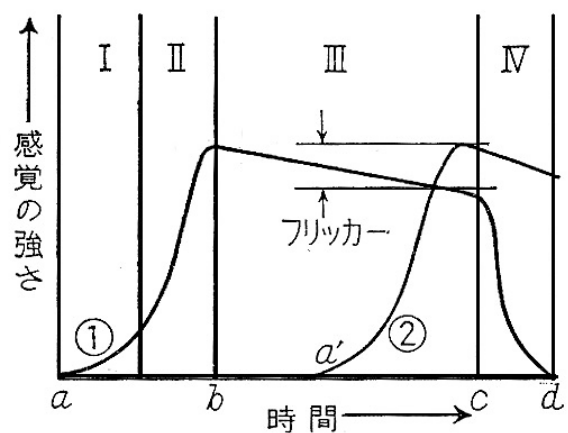
1825年	ゾーマトロープ発売
1832年	フェナキスチスコープ (J.A.F.プラトー：ベルギー)
1888年	ロールフィルムの開発 (コダック社)
1889年	キネトスコープ (エジソン)
1895年	シネマトグラフ (リュミエール兄弟) スクリーンに投影された動く写真を鑑賞する。(初の映画公開)
1896年	バイタスコープ (キネストスコープを改良)

演劇の考え方 『演劇の基本的な形式原理の一つは観客が演じられる場面を空間的に分割しないで全体としてみる』

映画の考え方 『カメラが観客の目に代わって自由に空間を動き回り、ある時は俳優の顔に迫って苦悩の表情を子細に観察し、ある時はロングショットで城壁の中の群衆の動きを眺める空間を創造する。』

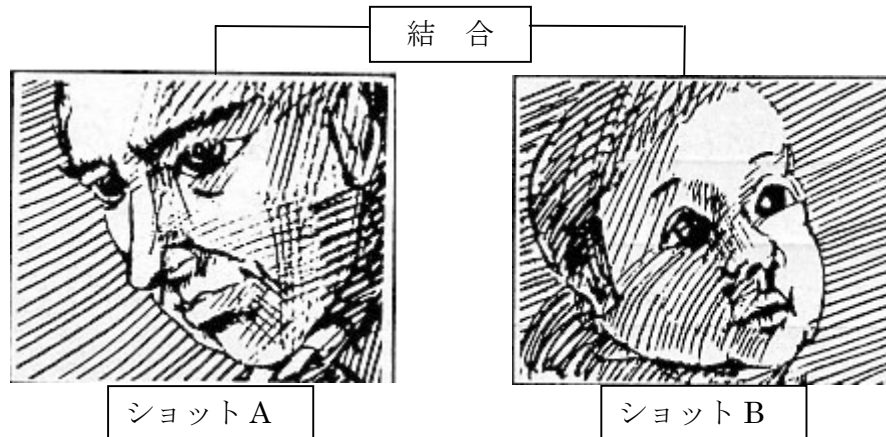
(2) 仮現運動と残像現象

- ・仮現運動 (Apparent Motion) = 仮現運動は視知覚現象の一つで、実際に運動が起こっていても動いていない画像があたかも動いているかのように見える知覚現象。
この現象はある一定のルールによって成り立つ。



2. モンタージュ理論 (クレショフ：ソ連)

(1) モンタージュとは？



*サイレント映画は音が不自由だったため、画像モンタージュのテクニックを洗練させた。

(2) 映像…感情，観念，思想までも伝えることができる。

素材を組み合わせることで，元の素材以上の価値を引き出せる。

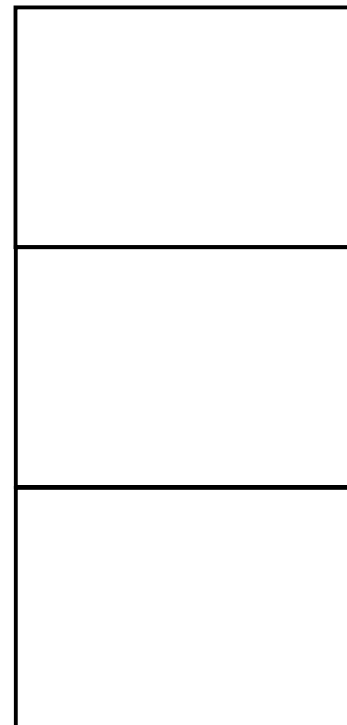
人間の視覚がとらえる一瞬の映像で物事を認識できる。

(3) 法則と編集技術

①ワンカットの映像
映像の多義性

②2つのショット

③3つめのショットを繋ぐ



(4) モンタージュ手法を使うと

- ① 新しい意味の創造
- ② 映像は時間と空間の制約を超える
異なった場所や時間で生起した出来事を結合
時間的・空間的に飛躍した出来事の結合を可能にする。

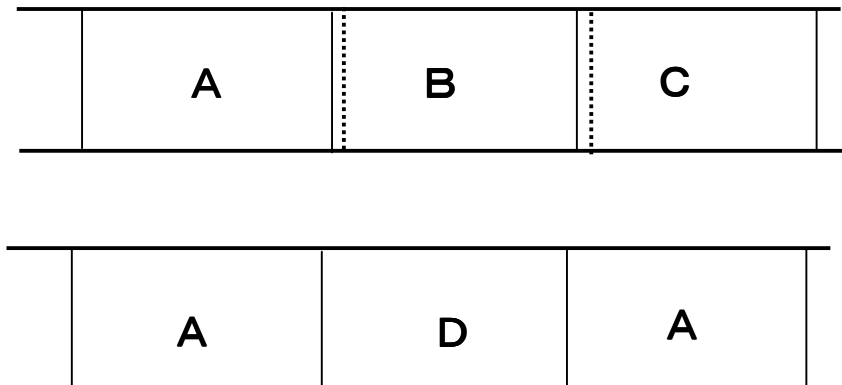
(5) スキーマの利用

3. 編集の基本

- (1) 素材の中のショットの選択
- (2) タイミングあわせ
- (3) 巧みな配列

『編集モードの選択』

- ・ Assembly
- ・ Insert
映像
音声
映像／音声

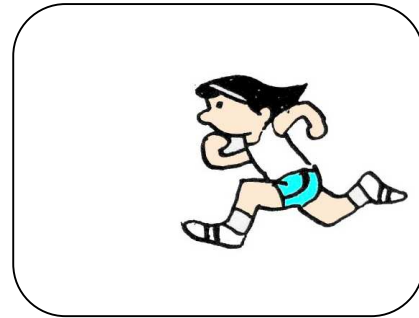


*デジタルビデオ編集（ノンリニア編集）ではタイムラインウィンドウで選択する。
なお、プロ用のノンリニア編集では編集モードを設定後に使用する。

4. 映像表現の法則

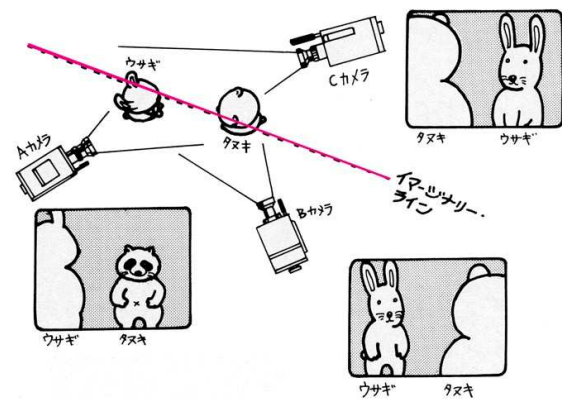
(1) 心理的バランス

- ・視線
- ・方向



(2) カメラワーク

- ・やたら振り回し
- ・やたらズーム
- ・骨惜しみ
- ・イマジナリーライン



【参考文献】

- ・ 田崎, 大山, 樋渡編 『視覚情報処理』—生理学・心理学・生体工学— 朝倉書店
- ・ 八木, 櫛田, 佐藤一著 『新版 16ミリ映写機』—視聴覚教育における効果的な操作技術— 学芸図書
- ・ 中島義明著 『映像の心理学』—マルチメディアの基礎— サイエンス社
- ・ 横田栄治著 『プロフェッショナル ビデオ制作技法』 映像新聞社
- ・ 園一彦, 佐藤一他 『VTR 基礎 I』(研修用テキスト) 松下視聴覚教育研究財団
- ・ 園一彦, 佐藤一他 『VTR 基礎 III』(研修用テキスト) 松下視聴覚教育研究財団