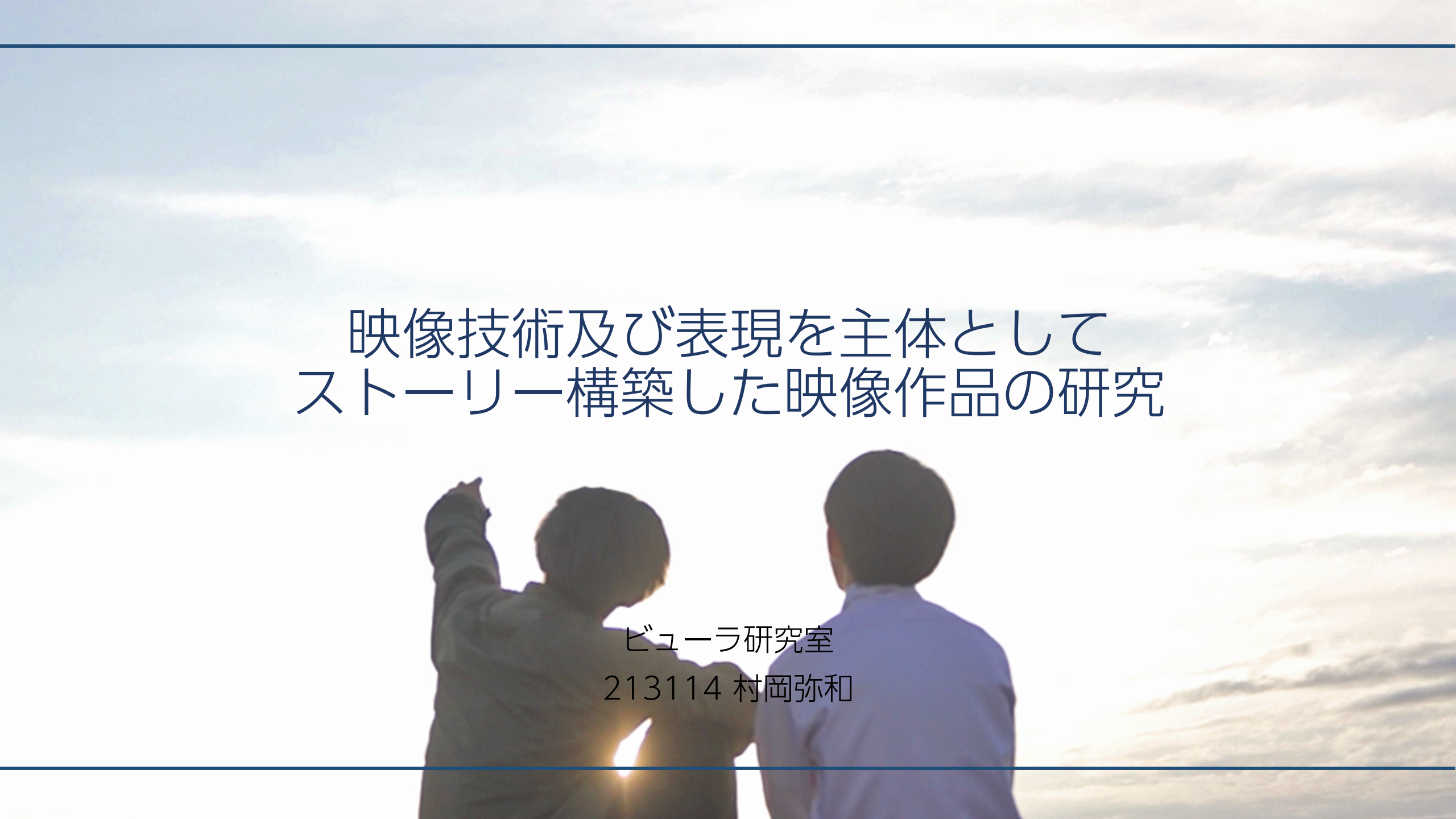


The background of the slide is a photograph showing the silhouettes of two people from behind, looking out at a vast ocean under a dramatic, cloudy sky at sunset or sunrise. The sun is low on the horizon, creating a bright glow and lens flare. The person on the left is pointing towards the horizon.

映像技術及び表現を主体として ストーリー構築した映像作品の研究

ビューラ研究室
213114 村岡弥和

1 研究概要

- ・研究テーマと内容
- ・研究結果

2 作品概要

- ・ストーリー紹介、台本・絵コンテ
- ・人物紹介

3 展示について

- ・最終展示物
- ・展示の様子

研究テーマ

映像技術及び表現を主体として
ストーリー構築した映像作品の研究

研究内容

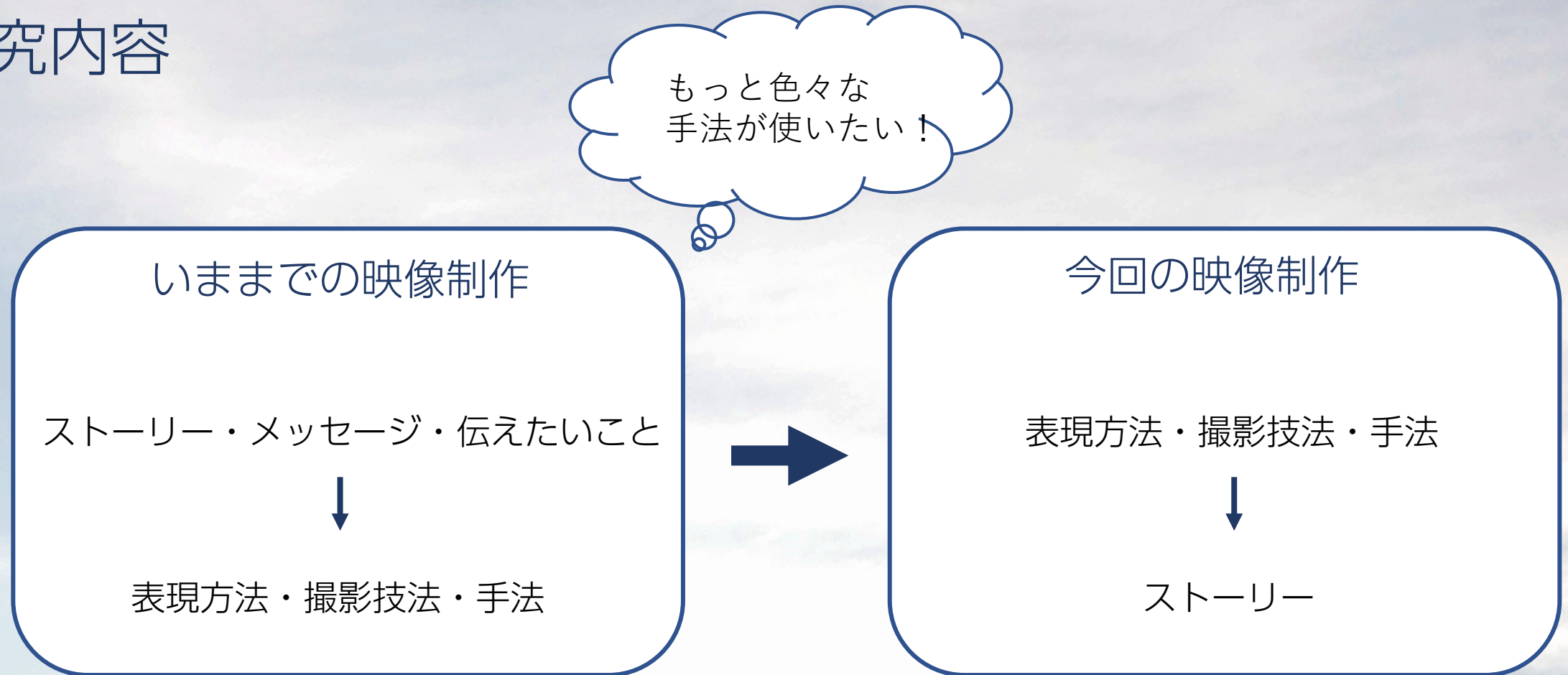
通常の映像制作、及びこれまで私が制作してきた作品はストーリー・メッセージ・内容を設定し、それらを伝えるために必要なシーン・カットを入れ、それを表現するために適切な技法・技術を用いて撮影・制作を行います。

映像は他の表現方法よりも要素の多い表現だと言えます。それゆえに細かな全ての要素が意味と結び付きます。逆に、意味と一致しない表現は基本的に使用することが出来ません。

映画やドラマを観て、この表現をしてみたい、この技術を使ってみてみたいと思ったことが今まで何度もありましたが、ストーリー展開の妨げになる・メッセージを伝えるのに適していないなどの理由から使用することが出来なかったことが沢山あります。

今回はそういったやりたくてもやれなかった、もしくはやってみたかった表現・技術・技法を全て使用できるストーリーを作る、という研究です。

研究内容



つまり、

自分がやりたいことを詰め込んだ映像を作ろう！

その中で

物語として、映像作品として成立した作品を作ろう！

ということです。

作品制作の手順

自分のやりたい表現・手法・技術等のピックアップ



これらの要素を全て入れ込める物語を執筆

ただ要素を入れ込むのではなく要素を活かしたストーリー構成と
映像作品として魅力ある作品になるように推敲を重ねる



撮影・編集

やりたいことリスト

■撮影方法

鳥瞰（ドローン）
移動撮影(ドローン)
移動撮影(ジンバル)
トラッキングショット
綺麗なピン送り

■脚本

当て書き
伏線を張る
セリフ少なめ
時間移動

■照明

夜間撮影
光の差し込み
「光」を照明で再現

■音声

音による時の表現
ノンモン

■画角

人物を小さく配置
ものすごくあおり
ティルトダウンで見上げ表現
真上からの俯瞰
足元
別の場所のシーンで人物を同ポジに置く

■演出

セリフではない感情表現
手の演技
投げるアクション繋ぎ
別シーンを同じアクションで繋ぐ
小道具で状況説明
別シーンで同シチュエーション
物語の始まりと終わりを同じ場所で
ミスリードを誘う
テレビの使用
イン・メディア・レス

■編集

実写合成
3DCG合成

■シチュエーション

バイクの撮影
自転車に並走
アクションシーン
泣かず
夕方

■展示

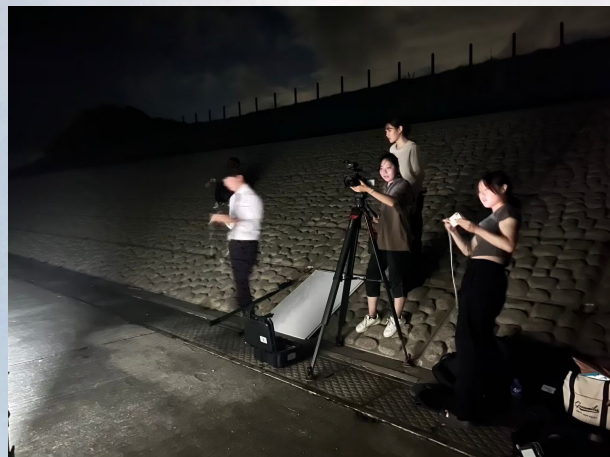
映像制作のことを知ってもらう
映画ポスターを作る

■その他

役者さんの年齢層を広げる
エキストラたくさん出演
パロディ
セットを組む
外部の役者さん出演
エンドクレジット後も続く
主題歌をつくる
タイトルコールを映像内で行う
自分の過去作品の要素を入れる

研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について



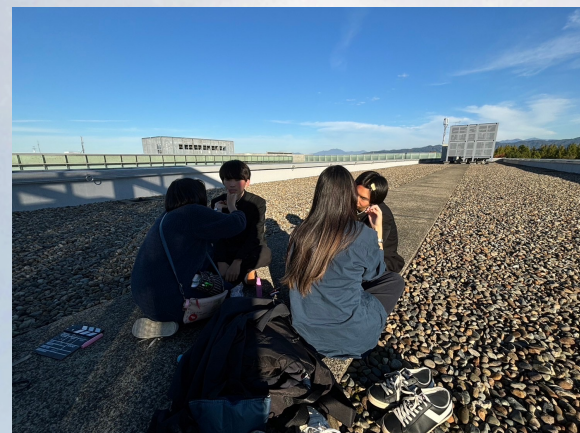
全体を通しては、やりたいことが予め決まっているため演出プラン絵コンテなどの撮影前の準備がスムーズだったと感じました。いわば優先順位が最初からあるため、それを主体として組めたことがこの結果に繋がっていると考えます。

逆に撮影では、やりたいことを忠実にやるために、時間がかかるという難点がありました。特にカメラワークが必要なカットでは自分の理想の動きをする為、20テイク近くかかってしまったカットもありました。他の実写メンバーの撮影と比較し、カット数が少ないにも関わらず時間がかかることが多くありました。（総撮影カット数1131カット）

また撮影・編集を進めていく中でやりたいことが増え、構成が変わっていったこともやりたいこと主体の結果だと思います。

研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について



以上の点、及び後述の各項目でそれぞれ記述している通り、今回の研究において、私の「やりたいこと」は作品と撮影に対する様々な影響と学びを与えてくれました。

最初はやりたいことをやりたいからやりますという気持ちから始めたこの研究ですが、今回の研究は今までの大学四年間の集大成で好きなことを自由にできるきっと最初で最後の作品だけでなく、これからの私の映像制作における大きな糧とすることができました。今回の研究で得た学び・反省点・目標を活かしこれからの映像制作活動に邁進していきたいです。

と、ここまで沢山のことを述べさせていただきましたが、今回の研究において一番の成果は、私自身が自分のこの作品と研究に対して愛情が深くなったことだと思っています。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

1. 鳥瞰（ドローン）



ドローン使用には制約が多くあります。撮影において一番ネックになったのが飛行可能場所です。航空法においてDID（人工集中地域）での飛行は原則禁止されています。そのため飛行可能エリアからロケ地を探す必要性がありました。

鳥瞰のカットを挟むことによって、小さな世界にいた主人公を開けた世界に連れていくという表現をしています。

シーンの始まりを鳥瞰にすることによってそれ以前のシーンの閉じた世界との対比をしています。

鳥瞰カットでドローンを操作する撮影も試みましたが、動きがぎこちないものしか撮れなかったので本編では採用しませんでした。

数をこなして自然な動きができるよう鍛錬していきたいです。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

2. 移動撮影（ドローン）



何よりもまずドローンの操縦が難点でした。ドローン本体の自動追尾での撮影も試みましたが、自分が理想とするカットが撮れなかったため、自分で操縦しながらの撮影となりました。

ドローンのスピードと被写体のスピードを合わせることがとても困難で何度もリテイクをさせてもらいました。カメラワークが難しいカットがある場合、そこで時間を使ってしまう為、他のカットで調整したり、香盤表を組む段階からの調整が必要だと改めて感じます。

ドローン撮影でしか出来ない画角を狙うために橋の上を通るバイクのシーンを入れ込みました。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

3. 移動撮影（ジンバル）



ドローンに比べ、自分とカメラと一緒に動くため、感覚的にカメラを操ることが可能でした。

ドローンでの撮影や三脚によるパン・ティルトが機械的な動き方をする一方、ジンバルでの撮影は人間的な動きができるため、より映像内の「人」を表現するのに適していると感じました。そのため、特に登場人物たちが身体的・心情的を問わず大きく動くシーンでは効果的に使用していくことが望ましいと考えます。

今回の作品では特に大きく動きのある、高校時代のシーンでジンバルによる移動撮影を多用しています。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

4. トラッキングショット



②・③で記述したものも含め、ドローン・ジンバル・台車・車を使用してトラッキングショットを行いました。トラッキングショットでは、カメラワークのミスによるリテイクが増えてしまうことが難点でした。これはカメラマン（私）が常に捉えたいものを、捉えたい位置におけるよう訓練していかなければだと思っています。

動きのあるカットを多く使用することで退屈しない画面作りと、登場人物の動きがよく伝わる画になったと感じます。同時に、動きと固定のメリハリも重要であると気づきを得ました。

ここに関連し、どんな撮影方法が多用されるかというのは監督の好みがよく出る、と他の実写作品の撮影を通して感じました。少し注目して見てみると面白いかもしれません。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

5. 綺麗なピン送り



この作品ではピン送りを2種類行なっています。

一つ目、キャプチャしたカットに代表される、ピン送りを表現目的に撮ったカット。登場人物と鑑賞者の視点がリンクするように気持ちがいいなと感じました。

二つ目、ピン送りを手段として撮ったカット。

ピン移動したと意識させないことを目的に、見て欲しいものにピントを合わせ続けるために行なっており、一定のスピードで狙ったところにピントを持っていくことが困難でした。

前者は企画段階で入れ込んだものですが、後者は撮影の段階で想定よりも、たくさん行うことになったカットでした。

どちらもMFでやった方が綺麗に撮影ができたと感じました。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

6. 当て書き



「やりたいこと」の中で一番いい結果になったと感じている項目です。

そもそもキャラクターが生まれた時、同時に役者が私の中で決まったので、当て書きが当然の流れでした。

当て書きの良いポイントは演じている二人がキャラ二人であるため、演技指導せずともそのキャラの言動を自然としてくれることです。むしろ私が作り上げた二人のキャラクターを、役者二人が完成させてくれました。

キャプチャ場面は二人がアドリブで演じ、私が大感動した場面です。

今回、当て書きがうまくはまったのは二人の演技が素晴らしかったからです。ありがとう。三品くん、小野寺くん。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

7. 伏線を張る



セリフによる伏線と、画面上の小道具などによる伏線の二つを行いました。

自分では伏線が目立ちすぎていないか、きちんと伏線回収として鑑賞者に理解してもらえるか、ちゃんと伏線としての役目が果たされているかの程度がわかりません。

なのでこの項目については、卒展展示の最後まで研究結果は出ません。伏線になるか、ただ展開が途中で読めてしまうものになるかの加減が難しいポイントだと感じました。

改めて世の中にある数々の物語を制作する方々の凄さを実感した研究項目となりました。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

8. セリフ少なめ



セリフの「量」というよりも、セリフでの状況説明にならないように心がけて脚本を書きました。伝えたいことを演出と演技で伝えられるようにしましたが、果たしてその意図がきちんと伝わるのかも伏線同様、自分にはわからない難しいポイントです。

他の実写の皆さんに比べ圧倒的にセリフが少ないので、だいぶビクビクしています。

間に特にこだわり、間がただの無言にならないように画角や音に気を配りました。あとは役者さんの演技頼りでしたが、キャラクターの置かれた状況を伝えると私の思ったとおり、それ以上のものを演じてくれるので、逆にいかにそれをうまく使うかを考え、演出プランを臨機応変に変えていきました。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

9. 時間移動



一つの作品でたくさんの時間軸を登場させたかったので、小学校時代・高校時代・三年前・現代と四つの時代でストーリーを展開させました。

ここで難点だったことが、今がどの時代なのかを表現することです。テロップとあからさまなセリフには頼りたくなかったので役者さんの出で立ちと状況を説明できるカットを挟むことで時代の説明を行いました。

特に三年前と現代の区別が難しく、三年前であることの説明カットを入れていますが、むしろ意味がわからないことになってしまっているのではないかという懸念点があります。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

10. 夜間撮影



これまで制作してきた作品の中で、ことごとく失敗をしてきた夜間撮影。そのリベンジを兼ねて今回の作品にも夜のシーンを入れました。

今までの失敗を踏まえ、現場では照明とレフ板を駆使し、明るすぎと思うぐらい明るめに照らすようにしました。照明の存在をあからさまに感じさせずにうまく被写体を映すことが困難で、ロケ地が灯りが一切ない海辺だったので尚更困難を極めました。

比較して家での夜間シーンは照明があってもおかしくない環境なことからやりやすかったです。

夜シーンは照明があってもおかしくない場所で撮るべきだと感じました。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

11. 光の差し込み



一昨年の先輩の卒業制作のワンシーンにとっても綺麗な光の差し込みがあり、感動したので太陽光をうまく使ったカットを入れたいと思い撮影しました。

レフ板を入れて朝の柔らかな光を表現しています。同じ光でも少しの工夫で全く違う表情を見せるのがとてもおもしろいと感じました。

光を表現するにあたり「色」と「かげ」が大切な要素だなと感じています。光を表現したいカットでは色補正に特にこだわり、この二つがうまく作用し、狙った光の表現となるようにしました。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

12. 「光」を照明で再現



この試みは過去に制作した作品の良かったことを別の形で活かすために入れました。以前は花火の光を表現しましたが、今回はテレビの光を照明の明度をいじることで再現しています。

実際のテレビの光は点滅でもしない限り、こんな当たり方はしませんが、こういった表現は大袈裟でも自然に見えるなと感じています。

この他にも実際の世界でやったらおかしいことになることも画角内だと自然ということが多くあります。そういうことが起こる時、やはり映像制作って面白いなと感じます。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

13. 音による時の表現



環境音を作る際に意識したことです。サウンドデザインの授業で音によって「時間」と「季節」の二つを表現できることを学びました。特に鳥や虫といった生物の音でそれを表しています。

これらの音は時の他に場所を表現することもできます。

また、人が発生させる音もこれらを表現するのに役立ちます。高校時代では、部活動の音を入れて放課後の時間帯であることを表しています。

環境音は映像作品の中で目立たない存在ではあるものの、なくてはならない縁の下の力持ち的存在だと改めて感じました。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

14. ノンモン



ノンモンとはノン・モジュレーションの略で無音状態のことを指します。現実世界ではどんなに静かな空間でも何かしらの音が鳴っていますので、映像作品において音を全く入れないということは基本的にはありません。ですが無音をひとつの効果音として扱うことがあります。

今回私は主人公の心での会話シーンをノンモンにしました。ノンモンにすることで視聴者を引きつけるポイントとなることに加え、視聴者の想像力を掻き立てることが出来たのではないかと感じています。こだわりとしては音を徐々に消していくことで、主人公とリンクするようにしたことです。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

15. 人物を小さく配置



私が今まで制作してきた映像作品では、状況を説明するためのカットを少し引きで撮るくらいしかなかったので、今回は人物が豆粒サイズになるくらい離れて撮るカットを入れようと思い、撮影しました。

人物を小さく配置するということは、人物の周りの世界が広いと言い換えることが出来ます。鳥瞰と同じ効果ではありますが、主人公が自分の外に目を向けた時にこのカットを使い、それを映像で表現するようにしました。また、逆の効果もあるとも感じており、冒頭に出てくるロングショットでは閉じこもった主人公を客観的に見ることによって、その世界の狭さを表現することが出来ているのではないかと感じています。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

16. ものすごくあおり



自分で撮っていて言うのもおかしい話ですが、怖いと感じます。画角がいかに関重要的なのかということを再認識しました。

この怖さと威圧感を際立たせるために、このシーンでは主人公は対比させ、基本俯瞰に撮るようにしました。

画角によってキャラクターの立場を表現することは、映像作品では当たり前のことですが、ここまで大袈裟にやったことがなかったので思いっきり行うことができとても満足です。

あおりは大袈裟に行ってもやればやるほど強さがでますが、俯瞰には限度があるということも今回の研究で気がついたポイントです。俯瞰はある程度までは弱さを表現することが可能ですが大袈裟に行っても弱さの表現にはならないなと感じました。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

17. ティルトダウンで見上げ表現



自分が好きな作品の中にあり、いいなと思った表現だったので入れました。カメラは下がってきますが、上を見上げる人を映すことで空の大きさが伝わる良いカットだと感じます。自分の独自の表現としてこの前のシーンをティルトアップ空見上げにして「空」で繋いでいるので、物理的だけではなく、時間という軸でもその広さを表現できていたらいいなと思います。

このカットでは項目5に記述したピン移しに苦戦しました。人物と空両方にピントが合うように一定のスピードでティルト中にピントをピッタリの位置で動かしていくことが困難でした。またティルト自体も一定のスピードでブレずに行うことが難しくティルトとピントを分担して2人で撮影を行いました。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

18. 真上からの俯瞰



単純にカメラポジションに苦戦した撮影でした。三脚での撮影では高さが足りず、思っていた人物の大きさにすることが困難で机などを用いて高さを出したり、画角を工夫したりしました。

飛行可能エリアでの撮影ではドローンを用いての撮影も行ってみました。ドローンの真下は思ったよりも風が強く、自然に見えるまで上昇して撮影しました。ドローンでの撮影を活かして下降していく(被写体に近づいていく)撮影も試みましたが、やはり自分の技術不足故、満足できるカットを撮影することは出来ませんでした。

今後の映像制作の目標はドローン撮影を思い描いた画の通りに行えるように鍛錬を重ねていくことです。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

19. 足元



ドラマや映画を視聴していて良いと思った表現をメモしているのですが、これはその中にあったもので、サスペンス作品で被害者が襲われる直前に使われていたカットです。

なにかが起こること(しかも良くないこと)を示せるカットではありますが、じわじわとしたドキドキ感はある一方で突然のハプニングには向かない表現だなと感じました。

そのため、やろうと思ったきっかけのカットとは違いますが、足元のカットは編集でデュレーションを短くし、臨場感を出すために用いることにしました。

このように、使い方によって同じものでも、違うことを表現出来ることもあるという学びを得ることが出来ました。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

20. 別の場所のシーンで人物を同ポジに置く



冒頭のシーンの最終カットと次のシーンの最初のカットで主人公の位置・大きさを揃えて繋いでみました。前作からシーンの繋ぎで遊ぶことにチャレンジしており、これもその一環です。後ろの音を前出しすることによって、よりスムーズにシーン展開を行う事ができていると感じています。



同じ位置にするのに時間がかかりました。余裕のある撮影だったから出来たことでした。

同じような試みとして、違う人物を同じ位置において繋ぐというものも挑戦しました。そちらに関しては項目27ミスリードを誘うをご参照ください。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

21. セリフではない感情表現/手の演技



項目8に付随してですが、感情もセリフではない色々な方法で表現しています。それを最もこだわったのはキャプチャしたシーンに代表される手の演技になります。元々手の動きとその雄弁さが好きだったのでそれを映像でも入れたいと思い、今回手だけのカットを複数箇所入れています。

役者さんの演技以外のところでは、画角や小道具、あとは天が味方してくれたことを活かし、天気(太陽の当たり方)などを主人公の感情とリンクするようにしています。今までの作品は、役者さん頼みの感情表現しかしていなかったなので、色々な感情表現を行うためにこのようなストーリーにしたと言っても過言ではありません。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

22. 投げるアクション繋ぎ



私がアクションつながが一番好きということもあって、このカット以外にもアクション繋ぎは沢山あります。特別に理由がある訳ではありませんが、投げる動きでアクション繋ぎがどうしてもしたくてこのシーンを入れました。

このカットを撮る際は役者の動線を確認しながら、スタッフが入れ替わり立ち替わりで受け取ったり投げたりして撮影したものをうまく編集で切り貼りして一連の動作にしました。

我々スタッフ側がどう動いたら自然に役者が動けるか、全員で考えながら撮影を行いました。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

23. 別シーンを同じアクションで繋ぐ



項目17で記述したシーンと全く同じシーンではありますが、シーンの変わり目、つまり時代が移るところを同じ動きでつなぐことによって繋がりを表現しています。

三つの時代で大体主人公の心情の移り方が一緒なのでこういった表現を効果的に使うことができているのではないかなと思います。

本編にはありませんが小学校シーン最後で石を投げ、途中で切り替わり現代の海に石が沈むところからシーンが始まるという演出も考えていました。（ストーリー展開にもたつきが出るので編集の段階でシーンごと丸々消しました）

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

24. 小道具での状況説明



項目21と内容の重複がありますが、小道具によって登場人物たちの心情や状況を説明しています。

キャプチャしたこのシーンでは、お酒の空き缶をたくさん配置することによって主人公がうまくいかないとお酒に逃げることを表しています。また、この次のシーンでは缶の数と配置を変えることによって時代が移ったことの説明と、辛さ度合いの差を表しています。

また、小道具の他にも服装や髪型なども状況説明や心情変化の説明として利用しています。こちらは主に時代の説明によく活用していますので注目してみてください。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

25. 別シーンで同シチュエーション



三つの時代で主人公が困る、副主人公が助ける、主人公復活の流れでストーリーを展開しています。そして主人公の心が晴れたことの象徴として「乾杯」を行なっています。3回同じことをやることによって、最後のシーンが意味を持つような構成になっています。

同じシチュエーションを繰り返すことで物語にリズムが生まれること、最後のシーンが引き立つことが効果として挙げられます。また、裏話的なところですが、同じことを撮っているからこそ、自分たちの技術の進歩をわかりやすく感じることができます。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

26. 物語の始まりと終わりを同じ場所で



主人公の心情の変化をわかりやすく表すために、物語の最初と最後を同じ場所で撮影しました。そこを特別にするため他のシーンではできるだけ様々な場所を出すようにしています。脚本執筆当初は最初と最後を同じにしたら統一感が出るかなくらいの考えでしたが、心の動きがよく出てくる作品になったので、それに合わせて演出を組むようにしました。

演技以外でその差を表している具体的なポイントは、主人公の髪型、画角、進む方向、信号機、画面の彩度・明度です。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

27. ミスリードを誘う



項目20と真逆のこともやってみたいと思い、時代が変わるところであえて別の人物を前シーンの二人と同じ位置に配置しています。まるで主人公たちが高校時代でグレてしまったかのように見せていますが、この後すぐに主人公が後ろから出てくるので、ああ違った、良かったと安堵感を持ってもらえたらいいなと思い演出しました。

どうでしょうか、騙されてもらえたでしょうか。

特にこのミスリードが展開に何かを及ぼすわけではありません。やってみたかったのでやってみました。ただそれだけです。通常行う演出と真逆のことをやってみたことで、人物の配置と編集の仕方の重要性を自分が再認識するきっかけにはなったと思います。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

28. テレビの使用



夜のシーンでのテレビはバラエティ番組で主人公のポンコツさを嘲笑うようなつなぎ方と主人公の落ち込みを際立たせるための対比、つまり表現方法として使用しています。朝のシーンでは三年前であることの説明を主に説明媒体として使用しています。

リテイクや、カットの繋ぎでズレがないように調整して撮影することが大変でした。時間表示と時計を毎度合わせたりと、細かい気配りが一番必要になったところかもしれません。自分はカメラで手いっぱいだったので役者さんとスタッフにたくさん助けてもらいました。そのため、私が他の作品のスタッフの時は特にそういうところに気を遣うようにしています。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

29. イン・メディア・レス



イン・メディア・レスとは物語を途中から始めることです。キャプチャしたシーンでは高校時代に不良の溜まり場に遭遇したカットから、もうボコボコにされて追い詰められている途中からのカットに繋がります。

項目の中で、ほぼ唯一やったのはいいものの効果が不明の研究です。シーン内だけでやったからなのか、3カット目だからなのか、そもそも使い方を間違えたのか、と定義からもう一度考察しなおしました。

そこで気が付きました。そもそもこの物語全体がイン・メディア・レスになっていました。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

30. 実写合成



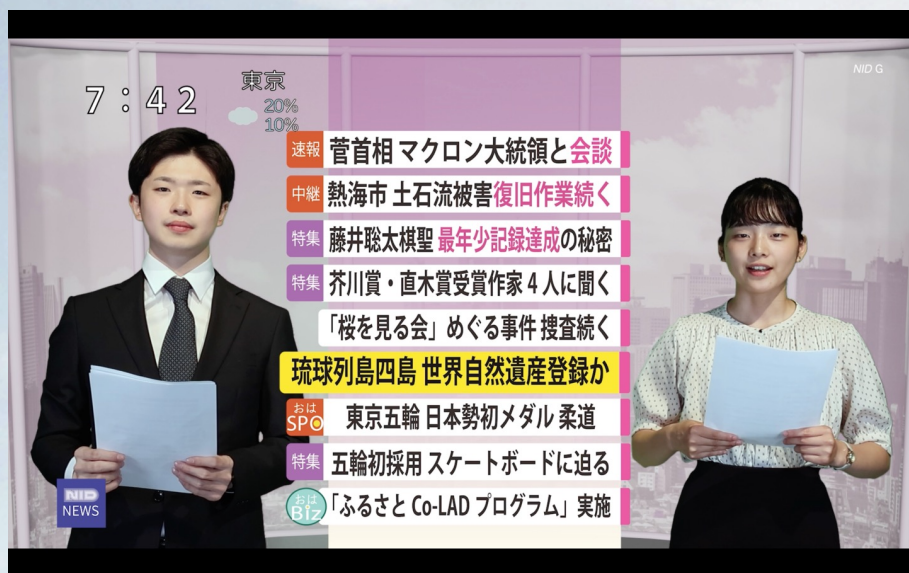
合成とわからない自然な合成だけど、どう考えても合成というシーンをやってみたかったのでこのストーリー展開になりました。つまり、私の実写合成がしたいという欲望によって、ひろくんは亡くなってしまったわけです。もしも私が合成したいと思っていなかったら全く違うストーリーだったはずなので、ストーリーを構築する上で一番重要な私の欲望だったと言えます。

二人は実は別日撮影で、光の当たり方を全く同じにして撮影を行いました。このカットはあまり動きがないので比較的簡単に合成することができました。昼間で動きのある映像だったらここまで自然に合成できなかったかもしれません。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

31. 3DCG合成



演算などが必要なものではないのではっきりと3DCG合成とは言えないかもしれませんがニュース番組のスタジオとバラエティ番組のワイプの中のスタジオ(本編ではほぼ見えません…)をモデリングし、合成をしています。

実際作業してみて、3DCG部分よりもクロマキーの方に苦戦しました。アナウンサー役に反射で入る緑色をうまく切り抜くことが困難でした。

照明にもっと気を使う必要があったと反省をしています。

合成をする前提で、テロップの位置を考えながら撮影をするということが初めての試みだったため、そこも難しかったポイントです。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

32. バイクの撮影



様々な映像を鑑賞する中で、車両撮影、その中でもバイクの撮影に憧れを抱いていて(他の皆さんの撮影手伝いで車両撮影も出来ました)今回の作品の中で大きく力を入れたことの一つです。

商業作品で車両撮影をするときは、レッカー等を使うそうですが、もちろん私たちは使えないので実際に走行していただいているところを車で挟んでなんとか撮影を行いました。画角に二人を収めること、ピントの調節をすることが難しく、何往復もしていただきました。ティルトの時同様、カメラを動かす人とピントを合わせる人と2人で撮影に臨むべきだったと思います。撮影の難易度がとても高かったシーンです。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

33. 自転車に並走



特にテレビ番組などで、たまにすごく頑張っているカメラさんが映ることがあります。私は大体ついそちらを見て凄いなあと感動するのですが、私もちょっと頑張ってみたくなったので、自転車に並走してみました。

安全確保・画角に入れ続ける・一定のスピードで動くを同時に行う必要があったので、フィジカルで大変なことに加え、考えなければいけないことが多く、一番私自身が大変だったのはこのカットかもしれません。ピンマイクで台詞を録りながら撮影を行ったのですが音編集の段階で私の足音が消せるかとっても不安でしたが、子供時代だったおかげで足音の周波数と声の周波数が被らず綺麗に消すことが出来ました。偶然ですが本当に良かったです。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

34. アクションシーン



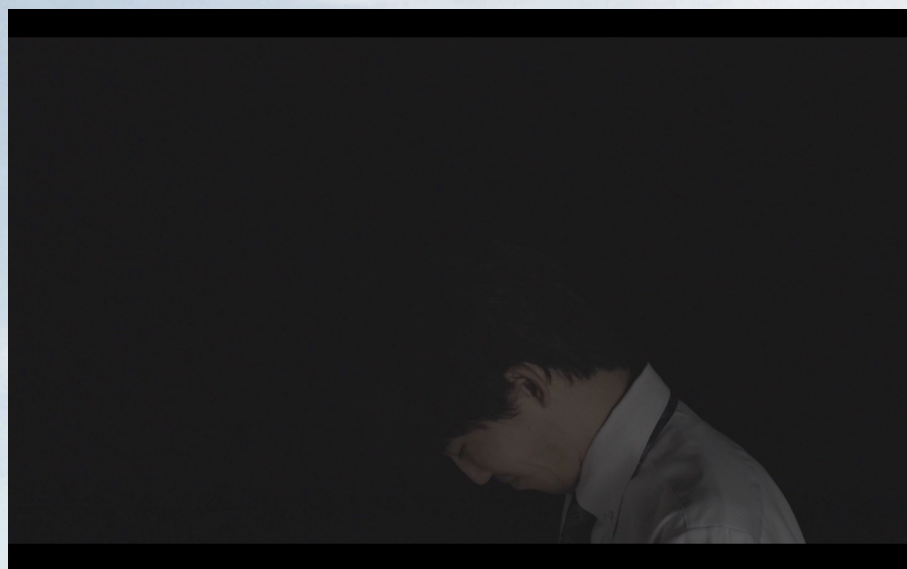
映像制作を始めた時からずっと撮ってみたいと思っていました。ですが、自主制作映像の段階では難しいかなと半ば諦めていました。今回の卒業研究でやりたいことをやると決め、ならば一番やらなければならないとアクションシーンに挑戦しました。

殺陣や喧嘩のシーンなどを見てカメラアクションを勉強しながらそれらしいものが少し撮れたら良いなという感覚でしたが、演じてくれたお二人が想定のはるか上の演技をしてくれて大感動しました。本当にかっこよく、これは撮り漏らしてはならないと、こちら側もより一層気合を入れて撮影をしました。編集・音が一番困難だったのはこのシーンかもしれません。臨場感を出すために試行錯誤しました。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

35. 泣かす



泣きのシーンは中途半端だと、私の感覚では一番冷めてしまうものです。人が感情移入しやすいのが悲しみの感情なのではという持論ですが。ということもありどうかなとは思っていたシーンですが、心配する必要は全くありませんでした。私は本当に役者さんに恵まれたなと感謝の気持ちでいっぱいです。

もちろんこの「泣かす」はダブルミーニングで、見てくださっている方々に感情移入してもらって泣いてもらうことが一番の目標です。ですが、泣かせたいって思ってるんだらうなとわかってしまった瞬間つまらなくなりませんか？ストーリー展開で一番難しかったのはここの調整だなと感じています。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

36. 夕方



当初は小学校時代のみが夕方の予定でしたが、撮影時間が丁度夕方になったので高校後半シーンと海のシーンを夕方の設定にしました。

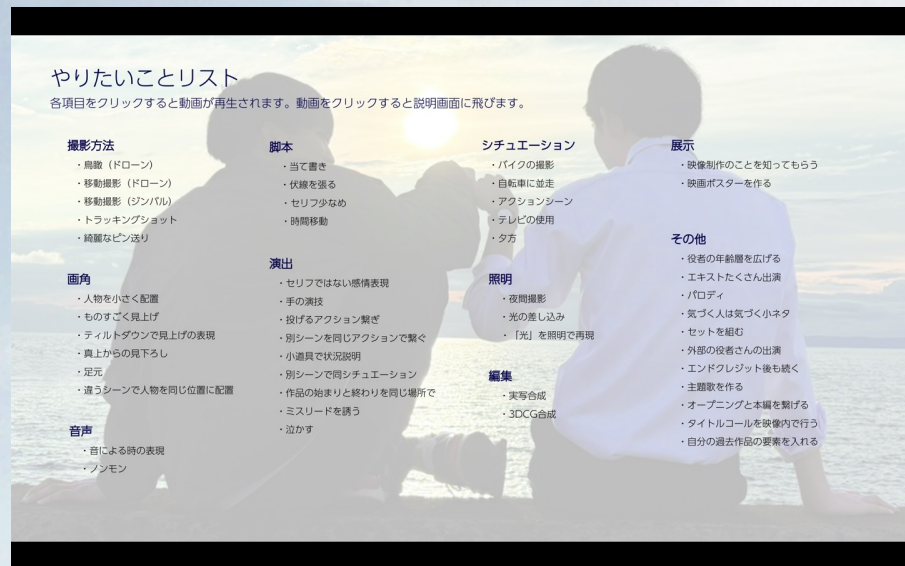
夕方を演出するのに自分が大切だと思っていることが、音・色そして光です。項目13で音のことについては触れたので割愛します。色に関して、色温度を上げて影を落としてあげるとそれらしくなるというのは前からわかっていました。今回実際に夕方に撮影できたことによって光の当たり方がどれだけ大切かということに気がつくことが出来ました。作り出した小学校時代の夕方と高校後半と海の夕方で全然違うことがわかります。ですが夕方は一瞬です。撮影時間との勝負になるので難しいなと感じます。

研究概要

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

37. 映像制作のことを知ってもらう



研究のきっかけのひとつでもあることですが、映像制作は本当に考えること・やらなければならないことが多く大変です。映像媒体が身近になり、何気なく沢山の映像を見ているかと思います。そこに制作者のどれだけのこだわりがあるか少しでも知ってもらえるきっかけとなるものになればいいと思っています。

この研究結果の一覧も展示することにより私の研究は映像作品だけで完結せず、他の映像作品を見る時や日常で映像を見る際に、皆さんにちょっと違う視点を与えられるものになって欲しいと考えています。

研究テーマを決めた当初はやりたいことをやりたいからやりますだけの思いでしたが、研究と制作が進んでいくにつれ、そう感じました。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

38. 映画ポスターを作る



高校生の時の卒業制作で映画ポスターを作りました。その時は著作権切れの物語が映画になったと仮定し、どういうポスターになるだろうかというものをデザインして描いたものでした。

今回ショートではありますが自分で映画を作るのなら、同じ卒業制作という場で4年前の自分からの成長を感じるためにも、ポスターを作ろうと思い制作しました。

高校の頃と制作において技術の進歩以外で違ったポイントとしては、自分の作品だからこそどこを見てほしいか、何が魅力的かがわかること、何よりも作品自体を見て欲しいという思いがあることが大きく違うポイントだと感じました。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

39. 役者さんの年齢層を広げる/外部の役者さん出演



今までは同年代の方々のみが出演する作品ばかり作っていたので、モデル事務所に依頼を出し小学生に主人公たちの幼少期役を、長岡フィルムコミッション様ご協力のもと長岡市ロケナビ会員様に募集をかけ、主人公の上司役を演じていただきました。

外部の方々だからこそスケジュール調整、連絡、演技指導など普段よりも気を使い、綿密に行いました。誰に協力して頂いていたとしても、そういったところを誠実に対応させていただいているつもりでしたが、今回の経験を通し、より一層その思いが強くなりました。

年齢の幅を広げたことで、学生作品だなあ感を少し拭え、作品により説得感が出せたと感じています。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

40. エキストラたくさん出演



自分の撮影では、少人数の役者さんのみの出演しか経験がなかったので経験を積んでみたいと思い、エキストラさんがたくさん必要になるこのシーンを入れました。

まず一番大変だったのが人集めです。たくさんの人にいて欲しかったので、手当たり次第声をかけさせてもらいました。今までの撮影の経験上、撮影中に番がなくなり暇になる人が出てくるということがあったので、番表をうまく組んで暇な時間になってしまう人がなるべく生まれないように心がけました。たくさんの人に協力してもらうほど考えなければいけないことが増えるため、作品のためだけではない思考も必要になると改めて感じました。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

41. パロディ



主人公が見ている？テレビを実際の番組を模したものにしました。パロディがやりたくてテレビを使用したという節もあります。

夜のシーンではTBS系列「水曜日のダウンタウン」を朝のシーンではNHK「おはよう日本」をパロディした番組を制作しました。

それぞれ本物の番組がどのように構成されて、どういうテロップが入って、どう進行していくのかを沢山試聴して研究しました。ただの形式模写だけにならないよう、番組が何を意図して作られているのか考えながら制作しました。見えなくても細部までこだわるため、ワイプの中のスタジオも作りました。本編でお見せできず残念です。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

42. セットを組む



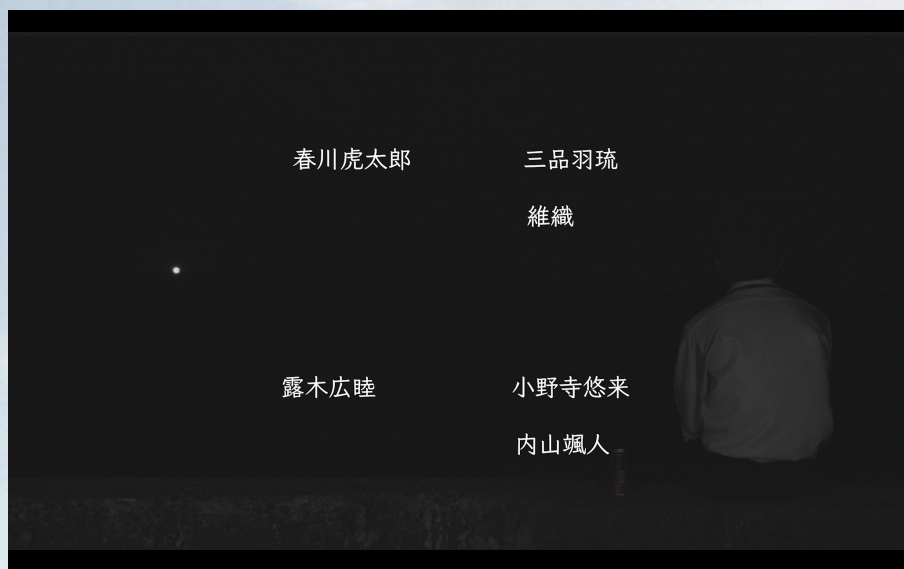
今までの作品ではそれっぽくするためにちょっと小物を置く程度までしかやったことがなかったので、ちゃんとセットを組む必要がある会社シーンを入れ、過去の先輩の作品を倣ってコンピューター演習室でオフィスのセットを組みました。

セットを組む作業だけで4時間かかりました。見えませんがそれぞれ小物も会社仕様になっていたり細かいところまでしっかり作り込んでいくことが楽しかったかつ、よりリアルになってよかったと思います。あとは役者さんに楽しんでもらえたことも良いポイントです。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

43. エンドクレジット後も続く



エンドクレジットの後も映像が続くことや本編後の予告などが、おまけ感やちゃんと見たからこそのご褒美感があって良いなとずっと以前から思っていたので今回の作品で取り入れました。

エンドクレジットが始まったら終わりだから見るのを止めるという可能性も考慮してエンドクレジットの入りを自然にすること、エンドクレジット自体を見てもらえるきっかけのひとつにするために主題歌を作りました。ですがどんなにやったところで見ない人は見ないので、見れた人がラッキーだったと私が感じているご褒美感を与えるものになればいいかなと思っています。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

44. 主題歌を作る



前項目で記述したこと、自分が映像作品を見ている時のエンディングで主題歌が入るタイミングが好きなことから主題歌を作りました。

詩が本編とリンクするようにしており、こだわりとしては一番を主人公、2番を副主人公目線からの歌詞にしていることです。長いのでエンドクレジットには2番はありませんが、フルサイズで初めて効果を発揮する主題歌なのでMVも作りました。

語感を合わせつつ、伝えたいことを詩に込めるのが大変で、作詞する方々を改めて尊敬しました。また、歌うのも大変でトータルで100テイクはしました。歌手って凄いなぁと思います。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

45. タイトルコールを映像内で行う



映像に文字を乗せてタイトルコールをするのではなく、映像の中にタイトルの書かれているものを入れました。過去に作った映像でそういった演出をしたことがあり良かったなと思ったので今回も挑戦しました。

入れどころに苦戦しました。シーンの繋ぎで沢山遊んでしまったが故にタイトルを入れる隙間がなく、タイトルが出てくるのが少し遅いかなと感じています。脚本の段階でタイトルコールの位置を考えるべきだったと反省をしています。

各項目それぞれの研究結果

「やりたいこと」が作品及び撮影に与えた影響とその効果について

46. 自分の過去作品の要素を入れる



過去の自分の作品の要素を入れることによって自己満足ではありますが、集大成になるかなと思い、過去作品要素を入れこみました。

他の項目でも過去の作品との関連性を記述していますが、記述していないこともまだあります。登場人物のひとりが既に居ない、星空を作り出す、花がキーアイテム、登場人物の名前で遊ぶ、電気を落とす、映像の上にスタッフロールを流す、風を上手く使うが過去の作品の要素を取り入れたものになります。

過去にやった事をやることで、自分が成長できたと感じることが出来ました。

ショートムービー

「君のくれたもの」



ストーリー紹介

主人公の春川虎太郎は要領の悪さで幼い頃から苦勞をしていた。

虎太郎の友人である露木広睦は、虎太郎が行き詰まった時・困った時に現れ虎太郎を救っていた。

社会人になった虎太郎は、また何か思い詰めているようで…

脚本はこちら

https://drive.google.com/file/d/1f_2fnEOj0V0Kd5ObRA8rhj_gBOwHGiYC/view?usp=sharing



作品概要

人物紹介



春川虎太郎 はるかわたろう（三品羽琉・維織）

保険会社の営業職。幼い頃から要領が悪く、思い詰めるとどんどん深みにはまっていく。周りに助けを求めることができず、一人でなんでも解決しようとする。が、できない。



露木広睦 つゆきひろむ（小野寺悠来・内山颯人）

虎太郎の小学生時代からの友人。虎太郎をずっと支えてきた。幼い頃から虎太郎を助けてきたので、虎太郎が思い詰めたとき困った時がわかる。

作品概要

人物紹介



石原雅晃（菅沼和）

虎太郎の会社の営業部
一般営業課課長。直属の上司

小塚原篤（藤村松司）

虎太郎の会社の営業部部長。



柳（鈴木涼馬） 美濃口（市川竜也） 須賀（須藤結瀬）

虎太郎・広睦の高校時代の同級生。いわゆる不良少年。

他多数のエキストラの皆様

最終展示物

- ・「君のくれたもの」本編 -14:18
- ・本編主題歌「君へ～届かない手紙～」フル verミュージックビデオ -05:05
- ・映画ポスター -B2サイズ
- ・台本、絵コンテ
- ・やりたいことリストと研究結果をまとめたwebページ

展示について

「君のくれたもの」 本編映像



<https://youtu.be/VxLU1kMDcLA>



展示について

主題歌「君へ～届かない手紙～」MV



<https://youtu.be/8rNNu7mU3TY>



映画ポスター

展示について

君のくれたもの

ぼくの隣には
いつも君がいた



三品羽琉 小野寺悠来

原作 内山龍人 菅沼和 藤村松司 原稿 須藤結樹 作画 伊川竜也 鈴木涼馬

監督・脚本 村岡和和

撮影補助 澤田晴 演出 重住百菜 鈴木涼馬 江渡陽莉 山崎日菜

製作 なすびプロダクション

2.8
ROADSHOW

展示について

台本

7	6
海岸 (星) 2021/07/25 Sun 虎太郎、海岸沿いへ向かう。 広陸、ヘルメットを外しながら虎太郎の方を見て笑みを浮かべる。 フレームアウト。 虎太郎、海岸沿いの石段に座り、海を眺めている。 広陸 虎太郎、振り返る。 広陸、缶コーヒーを投げ渡す。 虎太郎、落としそうになりつつキャッチする。 虎太郎・広陸 海を眺める。 広陸 「俺、よくここに来るんだ」 虎太郎 「いい場所だね」 広陸 「もう、大丈夫か？」 虎太郎 「うん、大丈夫」 広陸、虎太郎の缶コーヒーに自分の缶コーヒーをぶつけ一口飲む。 広陸 「お前、相変わらず息抜き下手だよなあ」	山の中を進むバイク。 虎太郎 「ひろくん、どこ向かってるの？」 広陸 「あ？」 虎太郎 「どこ向かってるの？(声を張る)」 広陸 「どこだろうな」 広陸、スピードを上げる。 虎太郎 「危ないよ！ひろくん！」 広陸 「大丈夫だって」 バイクがフレームアウトする。 二人が出ていきドアが閉まる。 虎太郎 「ちょっと待って！」

絵コンテ

君のくれたもの	11	君のくれたもの	12
7-1 虎太郎 海を眺める 7-2 虎太郎 海を眺める 7-3 虎太郎 海を眺める 7-4 虎太郎 海を眺める 7-5 虎太郎 海を眺める 7-6 虎太郎 海を眺める 7-7 虎太郎 海を眺める	7-1 虎太郎 海を眺める 7-2 虎太郎 海を眺める 7-3 虎太郎 海を眺める 7-4 虎太郎 海を眺める 7-5 虎太郎 海を眺める 7-6 虎太郎 海を眺める 7-7 虎太郎 海を眺める	7-1 虎太郎 海を眺める 7-2 虎太郎 海を眺める 7-3 虎太郎 海を眺める 7-4 虎太郎 海を眺める 7-5 虎太郎 海を眺める 7-6 虎太郎 海を眺める 7-7 虎太郎 海を眺める	7-1 虎太郎 海を眺める 7-2 虎太郎 海を眺める 7-3 虎太郎 海を眺める 7-4 虎太郎 海を眺める 7-5 虎太郎 海を眺める 7-6 虎太郎 海を眺める 7-7 虎太郎 海を眺める

https://drive.google.com/file/d/1PoGS8CD_pQeJJeruzqjOclUYSKqsc7_P/view?usp=drive_link



https://drive.google.com/file/d/1I64iZ75vT1y3aM6u9AJcDqHC3T5NGPaB/view?usp=drive_link



展示について

やりたいことリストと研究結果をまとめたwebページ

やりたいことリスト

各項目をクリックすると説明画面に飛びます。緑文字の項目は動画コンテンツを含みます。動画をクリックすると説明画面に飛びます。
★の項目は内容もしくは映像でストーリー展開に重要なネタバレ要素を含みます。

撮影方法 ・鳥瞰（ドローン） ・移動撮影（ドローン） ・移動撮影（ジンバル） ・トラッキングショット ・綺麗なピン送り	脚本 ・当て書き ★伏線を張る ・セリフ少なめ ・時間移動	シチュエーション ・バイクの撮影 ・自転車に並走 ・アクションシーン ★泣かす ・夕方	展示 ・映像制作のことを知ってもらう ・映画ポスターを作る
画角 ・人物を小さく配置 ・ものすごくあおり ・ティルトダウンで見上げの表現 ・真上からの俯瞰 ・足元 ・別の場所のシーンで人物を同ポジションに置く	演出 ・セリフではない感情表現 ・手の演技 ・投げるアクション繋ぎ ・別シーンを同じアクションで繋ぐ ・小道具で状況説明 ・別シーンで同シチュエーション ・物語の始まりと終わりを同じ場所で ・ミスリードを誘う ・テレビの使用 ・イン・メディア・レス	照明 ・夜間撮影 ・光の差し込み ・「光」を照明で再現	その他 ・役者さんの年齢層を広げる ・エキストラたくさん出演 ・パロディ ・セットを組む ・外部の役者さん出演 ・エンドクレジット後も続く ・主題歌を作る ・タイトルコールを映像内で行う ★自分の過去作品の要素を入れる
音声 ・音による時の表現 ・ノンモン		編集 ★実写合成 ・3DCG合成	

<https://xd.adobe.com/view/7fdf1558-08d6-4f8f-a825-565a9e0599b9-2a8c/?fullscreen&hints=off>



展示の様子

展示について



ここまでお読みいただき、ありがとうございました！

