

カット技法を中心としたアクション映像の理論と制作

－編集により誇張される身体表現－

文化創造専攻 メディアプロデュース専修

22001AMM 曲直瀬 陽紀

修士論文要旨

1. はじめに

本研究では、映画におけるアクションシーンの演出技術に焦点を当て、分析や分類整理を行うとともに、その成果を用いた映像作品の制作を行った。研究を進めるにあたっては、特に「アクション（演者の身体運動）がどのような技法によって強調・誇張されているか」という点に注目した。具体的には、撮影された映像を切りわけ接合する「カット」を中心とした編集技術と、アングルやポジショニング、構図を中心としたカメラワークが複合することで生み出される、迫力や躍動感の表現を探求した。

映像作品として制作したのは、『THE BUDDY 裏切りの弾丸』と題した短編アクション映画である。本作は、分析した表現技法の実践として、演者が実際以上に運動能力を発揮して見える映像モンタージュに挑戦した。

映画やドラマの現場では、アクションシーンが必要な場合でも、必ずしもアクションを専任するプロフェッショナルな俳優が起用できるわけではない。その中で、本研究が追求した編集とカメラワークから生み出す身体運動の強調技術は、多様な映像制作に活用しうる、有益な知見を含むものだと考えられる。

2. アクション映画の定義と歴史

ほとんどの映画では、人間の身体運動（アクション）が描かれる。広義に解釈すれば、そうした映画はすべてアクション映画である。だが本研究では、技法の整理と実践を中心的な目的に据えたことから、ジャンル映画としてのアクションもの、つまり「主人公が敵と戦い、目的を果たすような物語で、主要な手段としてアクションシーンが連続で展開される娯楽映画」にもっぱら注目し、その歴史と技法を整理した。

アクション映画の始まりは一概に定義できないが、1903年の「大列車強盗」だとされている。この作品は、ガンアクションや殴るアクションの振り付けが採用されている。それに加え、登場人物の動く方向を利用した奥行きのある縦構図の演出は、のちの映画にも多く採用されている。1970年代には、ブルース・リーによるカンフー映画がヒットした。彼の映画の多く

は、攻撃の当たるインパクトの瞬間を複数回流したり、スローモーションでのショットを取り入れることで、衝撃を強調している。一方、同時期の日本では、黒澤明や三船敏郎などによるチャンバラ映画の制作が行われた。1962年に黒澤明が制作した「椿三十郎」では、一対一の静かな対峙から一瞬にして動作が入り一撃必殺の剣技を見せるシーンがある。これにより、登場人物の高度な剣術の技量が表現され、緊張感のあるアクションシーンへと昇華している。1999年に公開された「マトリックス」では、デジタル技術装置の進化による映像の改革が見られる。複数のカメラを使ってスピード感を表現する「バレットタイム」を用いて弾丸を避けるシーンを撮影するなど、視覚効果を用いることでアクションシーンの表現を一新した。

上記のようにアクション映画は、初期の西部劇から大規模なCGを駆使した現代の作品まで、常に観客を刺激し、驚かせるための手法を開拓し続けてきた。

3. 修了制作について

修了制作は、自身の表現方法を模索することを目的に、様々な習作を重ね、最終的に一つのアクション映画とした映像作品である。題名は『THE BUDDY 裏切りの弾丸』で、約9分30秒の短編アクション映画である。本作は「逃走」、「ガンアクション」、「近接ガンアクション」、「格闘」、「狙撃」、「剣術」の6つのシーンで構成されており、見せ場が矢継ぎ早に連続する、充実した娯楽作を目指して制作した。

本作は、第1節で述べた編集技法・カメラワークに加え、第2節での先行作品から分析した技法を筆者なりに再構築し、演出に取り入れた。具体例としては、ブルース・リー出演作に見られる、インパクト時のスローモーションの効果を取り入れた衝撃のある映像演出や、「椿三十郎」で見られる、「静と動」を意識した振り付けによるスピーディで躍動感のあるアクション映像である。

しかし、本作はアクションの実施に重点をおいたことにより、一劇映画としての充実度には改善の余地が認められる結果となった。その反省点のうちの一つが「新規性のある演出」である。先行作品の分析に基づいて、再現可能な技法を一つの映像作品に落とし込んだ結果、画期的な手法や新たな演出という独自性の要素が薄いものになってしまった。今後の展望として、より多くの重要作品に触れることで、表現の引き出しを増やし、新たな手法を取り入れた野心的な作品を制作していきたい。

4. まとめ

本作の制作を通じ、映画制作における各要素の重要性と相互作用を理解することができた。一つの演出、一つのカメラワーク、一つの編集エフェクトなど、それぞれが観客に与える印象や映画全体の意味づけに大きな影響を及ぼしていた。これらの要素は個々に機能するのではなく、有機的に組み合わせることでこそ、映画は単なる連続した映像以上の視覚的な物語を生み出すということがわかった。今後は、第2節で述べたような先行作品の分析を続け、それを基に映像制作を行なうことで、技術の向上と表現的な発想力を高めていきたい。