

デジタルネイティブの ドキュメンタリー制作における課題

Problem in Documentary program production
by the digital native

小田 茂一
Shigekazu Oda

ビデオカメラで具体的な人物や事象を実写することによって作る映像作品は、「ドキュメンタリー」あるいは広く「構成もの」と呼ばれてきた。ドキュメンタリーには、事実に基づいて社会問題や事件などを掘りさげていく作品ばかりではなく、紀行ドキュメンタリーやヒューマンドキュメンタリーと呼ばれる内容もみられる。ビデオ撮影をベースとした「ドキュメンタリー」は、きわめて多様なテーマを取り込みながら、今も日々新しいかたちの作品を生み出している。

近年の民放地上波番組においても、ドキュメンタリーはそのスタイルを拡張し、たとえば『大改造！！ 劇的ビフォーアフター』（製作ABC、テレビ朝日系列）や『世界 ふしぎ発見』（TBS 系列）、『世界ウルルン滞在記』（TBS 系列）など、ロケ映像にベースを置きスタジオ部分を付加した番組も少なくない。

『大改造！！ 劇的ビフォーアフター』では、問題を抱える自宅を改築したいと考えている一家のさまざまな希望を、建物に反映させることで叶えようとする建築士との関係性から捉えている。改築するに至った家族の人生模様を下敷きにしなが、建築士はこれからの新しい暮らし方を提示していると言えよう。また、たとえば『ナニコレ珍百景』（テレビ朝日系列）では、短い1シーンだけの映像によって、珍しい事象のポイント押さえながら2分前後の長さのなかで簡潔に見せたい事実を展開している。いわばこれは、一括り映像で完結する最短のドキュメンタリーと言えよう。この番組の強みは、誰が構成しても、同じような作りになるよう基本的な映像構成、カットのつながり方を共通化していることである。1つのシーンは、全体を捉えたエスタブリッシング・ショット（establishing shot）に始まり、次第に詳細に寄っていき、再び引いて終わるという、カメラ割りの定石を共有することで成り立っている。『ナニコレ珍百景』は、このことによって、取材者によらず均質なレベルで各県ごとの珍百景紹介を可能としているのではなかろうか。

わかりやすくひとつの事象を映像化するうえで不可欠な「構成」や「編集」には、ベースとなる約束ごとが存在する。ドキュメンタリー作品に込められるメッセージ内容をわかりやすいものとするには、とりわけ「企画」とそのねらい、番組としての「構成」に力が注がれるべきなのである。しかし、この「企画」する、「構成」というプロセスが重要視されることなく、ただちに「撮影」に出かけ、なりゆきで撮れた映像を「編集」することで足りると考えられるケースは少なくない。「企

画」「構成」「撮影」「編集」・・・という制作の各プロセスに力を注ぐことによってはじめて番組は作られていく。しかし今日、特に「構成」など、きちっと段取りを踏みながら仕上げていく力が、デジタル世代においてとりわけ不足してきているのはどうしてであろうか。本論は、このことを考えるためのひとつの試論としたい。

ノンリニア編集への急激な変化

今日、映像も音声もテキスト情報もデジタルデータとしてパソコン上で一括して扱える「ノンリニア編集」が隆盛を極めつつある。PC 作業への一元化が可能となった映像制作においては、一台のカメラと一台のパソコン上ですべてが完結する。編集ソフト上でカットを並べていくことにとどまらず、字幕スーパーなどの作業やナレーション入れ、効果音入れ、そして音声のレベル調整に至るまで、座ったままで何から何までできてしまうのである。

この方法は、できあがった内容を web 上に展開したりする場合などには確かに便利である。しかし、テレビ番組作りで30年の歳月を過ごした立場からみると、個人的なツールであるパソコン上でほとんどの作業をおこなうことには、なんとも違和感をもたざるを得ない面のあることも事実である。かつての番組制作においては多くのプロセスが共同作業で仕上がっていた。これから制作しようとする内容についての情報を、スタッフ間で共有することが前提となっていた。しかし PC 化は、制作者自身だけの内面で完結できるものへと番組のありようを変えたのである。

「構成」に基づいてカットをつなげ、映像作品をかたちづくっていくうえでの拠りどころとなる編集作業の変遷を辿れば、まず、自分の目でみながらフィルムを切り分け並べていく「フィルム編集（物理的な編集）」から、電気的な方法でビデオテープの映像を見えるようにしながら順番に並べ詰めていく「ビデオ編集（リニア編集）」に至り、そしてさらに、PC 上のデジタルデータをピックアップしながらライン上に割り振っていく作業へと変化した。

こうして驚くべき効率的作業が可能となった。このこと自体は喜ぶべきことかも知れない。しかし、フィルム編集世代からみれば、感覚的にはしっくりこない面がある。PC を使った「ノンリニア編集」が制作現場に入ってきたのは21世紀とともにであるが、瞬く間に広まって、今では大学の実習授業においても、フィルムは言うに及ばず、ビデオテープを送ったり戻したりしながら編集箇所を探っていく「リニア編集」機材も、その大部分は撤去されている。ウィンドウズ・パソコンやマック・パソコンにインストールされた Edius や FinalCut といったツール上で作業をおこなうことが日常的編集の光景となったのである。

ビデオによる「リニア編集」から、PC 上での「ノンリニア編集」が主流となるには5年とはかからないほどの急激な変化であったが、このことは、単にどのような方法で編集をするのかというレベルの問題にはとどまっていない。

映像媒体の変遷史

テレビ番組の制作方法は、ひとつのスタイルから次のスタイルへとゆったり変わってきたのではなく、特定のわずかな期間におけるきわめて大きな変化によってもたらされている。たとえば、1980年前後のフィルムからビデオ化への変化によって、音声も撮影される映像とともにシンクロされて付いてくるものとなった。さらに2000年代のデジタル化によって、ナレーションや効果音、テキストなどを含めたマルチメディア情報がPC上の作業として統合できることとなった。

このような変遷を制作現場で体験してきた筆者の感想としては、これらの方法はそれぞれ、まったく別の価値観に基づいた作品を生み出す可能性を持っているようにみえる。変化する時代の感性が、以前のやり方を覆すことを通じて新しい映像化をおこなっているとみるべきなのであろう。新しい人々が新しいやり方で参集し、そこにひとつの新しいメディアが立ちあがっていると考えるべきなのであろう。

フィルムからビデオ化へと進んだ際には、知己のベテラン編集マンにも、こうした変化になじめない、あるいはなじみたくない、「編集」という作業から離れた人々がみられたのであるが、ノンリニア編集がテレビ番組の制作現場でどのように受け入れられていくのか、今後どのようにテレビ番組のあり方や内容を変えていくのか、きわめて興味深い。

フィルム撮影とは映画発明以来の方法であり、この光学的なフィルム映像の撮り方を工夫し、つなぎ方を工夫することを通じて、高いレベルの作品制作へと進化してきた。そしてこのとき、音声は映像とは一体のものではなかった。そこからさらに、テレビの登場で電気的な仕組みで映像化されるようになった。テレビはフィルムの活用をおこなないながら、これと並行して記録媒体としてのビデオテープを開発したのである。カメラが小型化して外に持ち出せるようになり、フィルムカメラと同じような機動性が得られるようになると、「ドキュメンタリー」においても、ビデオカメラで撮影して「ビデオ編集（リニア編集）」するということへと急速に変貌した。筆者が最後にオールフィルム番組を制作したのは1983年の春までである⁽⁶¹⁾。

ビデオカメラの世界で、デファクトスタンダードとなるソニーβカムのNHK1号機を目にしたのは、その前年の1982年の秋のことであった⁽⁶²⁾。このβカム以前にも、ビデオ機材は様々に登場していたが、小型化されながら収録テープの扱いも容易で、画質も向上していったβカムのヒットこそが、本来映画のものであるフィルム撮影とフィルム編集を、テレビ番組から瞬く間に消滅させることへと導いたのである。

ビデオでは、映像に同時録音された音声が付いている。しかしフィルム時代には、編集作業における大きな要素として、無音の映像にどのような音声を付加していくのかという課題があった。現場で収録された音声やそのほかの音を絵にどのように重ね合わせるのかが、大きく想像力を働かせる場として存在していたのである。

しかしテレビは、同じ「放送」というメディアであるラジオの延長線上に生まれたメディアと言えよう。こう考えれば、音声映像に同時録音されているということ、とりわけビデオを活用する

ことは、「放送」としてのテレビらしい映像化の手法であり、作品のクオリティにも大きな変容をもたらした。テレビはこうした経緯によって、映画のものであったフィルム編集を離脱し、ビデオ編集を手法とするメディアとなったのである。そしてこのことは、テレビの番組制作に機動力をもたらし、急激な拡張をもたらしたのである。

映画、テレビ、インターネット時代と撮影・編集方法に変遷がみられるのであるが、映画製作においては、ビデオの時代、インターネットの時代を一貫して、いまだ変わることなく共同作業によってフィルムカメラで撮影し、フィルム編集することも大切に維持し続けている。

一方、ノンリニア編集の大きな波、デジタル化という大きな変容の波のなかで、テレビの番組制作では今、これまで築きあげてきたドキュメンタリー映像制作の方法論が揺らぎはじめ、制作プロセス全体を丸ごと変化させようとしている。

変化する映像化への姿勢

フィルムによる「撮影」では、最初の長い期間にわたって、カメラにはズーム機能がついていなかった。1ショットと次のショットとをつないで映像を組み立てていくには、対象を遠景・近景・中間の3種類のサイズで捉えるレンズを使い分け、アップ (Up)、ルーズ (Loose)、ロング (Log) の画面に対応させたりしてきた。そして、こうして撮った各カットに相互連関を持たせながらつなげていくことで、すなわち「編集」をおこなうことによって、映像ははじめてひとつのメッセージとして意味付けられていった。

その後 1960 年代から 70 年代に至り、ズーム機能がついたカメラの使用がフィルム撮影の主流となった。この変化によって、たとえば中間的な大きさからさらに大きく対象をズームアップするといった撮り方が、ひとつのショットによってできるようになった。そして、サイズを変えながら連続的に撮影されるこうした映像には、より強く「ねらい」を反映させることができた。またフィルム映像の特性としてのシビアな焦点深度は、画面に構成者の意図を盛り込むうえで大きな力となった。

しかし、フィルムからビデオに切り替わったことで、撮影方法も大きく変化した。ビデオという映像媒体は、フィルムに比べ1回の装填で長い時間撮影できる。一挙にフィルムの5倍以上に伸びた。そしてビデオ映像の特性として、フィルム時代に比べ遠景も近景も、より均質なシャープさで映し出すこととなった。この結果、1ショットでの連続的な映像のなかに、その画面が捉えている事物はすべてよく見え続けているという意識を強くした。そして移動ショットなども含め、サイズを変えながら切れ目のない長い1ショットとして連続的に場面を作っていくことが普通になった。すなわち実質的な編集機能が、撮影映像の連続性のなかに織り込まれながらつながっていくという認識が持たれるようになったのである。こうしてカメラは、初心者にとっても被写体に向けるだけかなりの内容が得られると感ぜられるものへと変貌した。目の前に展開するできごとをよりリアルに切りとる手段へと変化を遂げた映像は、モンタージュによって作られた意味を排除し、あるがま

まの姿として視聴者に見てもらふことに価値をみいだしたと言えるかも知れない。そして、このような撮影・編集への意識の変化は、ビデオ化された高画質な映像を見て育った世代の「ドキュメンタリー」制作にも反映されている。そして制作者に求められる基本的スタンスを誤解させる要素ともなっている。機材の取り扱いが容易になり撮影の可能性が広がったことで、制作することを安易に捉え、カメラを対象に向けさえすれば映像を描き撮ることができると思う人々が登場したのである。

デジタルネイティブにとっての番組作り

一本の放送番組は、「企画の提案」「構成」「撮影」「編集」「整音」といったプロセスを経て完成されていく。しかし、フィルム撮影からビデオ撮影に、さらにはデジタル化してPC上で編集できるようになってからは、「構成」を立てること、すなわちシーンの意味付けや相互の展開について思いを巡らすこと、そしてさらに、いっしょに制作を進めていくメンバーと取材内容を共有していくことへの意識が薄まっている。ロケ現場で撮影する前段としての準備がないがしろにされていると言えるよう。

VTR構成番組における「企画」→「構成」→「撮影」→「編集」→（再構成）→「完プロ」といった流れのうち、「撮影」→「編集」については、初心者の場合にも確実に意識されている。番組のかたちは、このふたつのプロセスによって与えられると考えるからである。しかし、その前段である「構成」を立てる作業の重要さへの意識は、きわめて薄い。あるいは、構成を立てることへの困難さを感じている場合が多い。構成を立てることは、いわば制作者自身の仮説に基づいて、その制作者ならではの番組作りへのシミュレーションをおこなってみることであり、同時に撮影現場での、よりの確な判断へとつながる。しかしデジタルネイティブ (digital native) 世代の若者たちは、十分な「撮影」や「編集」をおこなうための前提となる「企画」し「構成」という、番組内容を決める要素への取り組みをないがしろにしがちなのである。

そして一方では、パソコンを使つての作成プロセスは、映像編集作業にとどまらず、ナレーションや効果入れなど番組のクオリティを決める「ポストプロ」と呼ばれる作業全体をも取り込んだものとなっている。こうしたなかでの顕著な変化が、個人作業化される番組作りと言えるのではなかろうか。そして、自己満足にとどまる映像世界、情報が外部化されない映像内容といった現象が生じている。

映像作品とは、他の人に見てもらふためのものである。制作に当たっては、取材者の被写体との関係性を開示するという視点と、こうした情報そのものが第三者にもわかりやすいという、いわば相反する要件を踏まえながらストーリーを構築する必要がある。しかし、このシーンでは何を言いたいのか？ どのように描けばそのメッセージ内容が伝わるのか？ 表現方法がわかりやすくストーリー展開させ得ているのかどうか？ ——作品全体を貫くメッセージが作り手自身に意識化されにくくなってきている。

番組制作においては、「リサーチ・下見・打ち合わせ」がものをいう。テーマについて考え、対象に向き合い、その日常を観察したり、話を聞いたりすることによって、いわばシミュレーションとしての「構成」を立てていくことで、ポイントを外したり見過ごしたりすることなくストーリーに取り入れることができるのである。撮影では、ロケ時に目にした行為だけを皮相的にカメラに収めていこうとするだけでは十分とは言えない。被写体の行為や考え方について把握し、スタッフ間で共有していることが、より高いレベルの映像を撮り得ることにつながるからである。映像構成番組が求めている情報は、おさまりの手順で切り取られるステレオタイプな内容ではない。練りあげた「構成」をベースとして、そこに好奇心と想像力を働かせながら対象に向き合い、撮影をおこなえることが何よりも大切なのである。

番組の「構成」要素はHowとWhy

新聞記事でも、テレビやラジオのニュース原稿でも、5W1Hすなわち、いつ(when)どこで(where)誰が(who)何を(what)ということが明らかにされていることは要件である。そしてテレビニュースの場合、この内容に映像がついてくる。カメラマンはこれをどう撮るのか。

話題とする場面全体を提示するエスタブリッシング・ショットから、だんだん取材対象に寄っていき、詳細を捉え、だんだん引いて終わることが映像の流れの基本となる。どこで → 誰が → 何を、とサイズを上げていき、内容のディテールをわかりやすく描写するのである。大Long(どこで) → F.F(誰が) → Up(何を)・・・Up → F.F → Longと画面は展開していく。

慣れたカメラマンならば、短時間で編集しやすいように、撮影順もその並びで撮ってしまうことも少なくない。しかしさらに、なぜ(why)やどのように(how)という事象が情報内容となってくると、よくリサーチし、直接取材してみないと分からない。

ニュース映像では、「何を」までは確実に把握されている。しかし、「なぜ」「どのように」といった項目になると必ずしも明快ではないことが多い。そして、いわゆる新聞の「調査報道」や、テレビの「ドキュメンタリー」など「構成もの」では、この「なぜ」や「どうして」「どのように」といった要素を追求していくことによってはじめて成立する。制作者が持った疑問から仮説が生まれ、取材プロセスのなかで「構成」へと置き換えられていくのである。

番組への萌芽は、デイリーニュースのなかにもある。どこで、誰が、何をという要素の先に、なぜ、どのようにして、といった興味や疑問がかいま見えてくるとすれば、制作者にとっては、そのことが新しい番組企画への取っ掛かりとなる。この内容を文章化したものが番組提案であり、これが採択されることで番組作りへと進んでいくこととなる。

そして期待されるその掘りさげの深さによって、15分番組を目指したり、30分番組を目指したり、さらには、50分番組になっていったりするのである。そして企画者の興味のありか、問題意識、観察力、さらには交渉・コミュニケーション力など、もろもろの要因が総動員されることによって、内容ある番組として構成されていくこととなる。

小・中・大学生、各年代での番組作り

ドキュメンタリー制作に取り組もうとするとき、「構成」がかたちにならないという声は少なくない。「構成」がなかなかイメージ化できないのには、テーマのポイントが分からない、どこを掘りさげればよいのか絞れない、被写体の実体が把握できていない、どのように具体的な場面を設定すればよいのかがよくわからない、といった様々な理由が背景にある。

リサーチや取材不足によって、対象の意味付け、位置付けができていなければ、構成要素となる具体的な場面をイメージ化できない。また若者たちの制作過程では、番組の流れを文章として仮構築してみるものの大切さについてよく把握できていない、あるいは大切とは思わないケースがしばしばみられる。取材対象についてのイメージが断片的ないくつかの絵柄レベルにとどまっていることも少なくない。さらに、その絵柄の流れのなかに位置付けながらかたちにしていくプロセスを説明できない。

このような結果として、場面の流れに位置付けて展開させていくに十分なメッセージを取材対象から得ることのないまま、何々がどこそこでおこなわれるという断片的な情報をもとに、とりあえずはロケに取りかかることになる。あとはロケ現場で対応しようというのであろうか。

場面への気づきと想像力は、緻密なリサーチや取材に基づいて生まれてくる。そして具体的な制作過程においては、カメラマンやリポーターなどともに番組を制作しているメンバーにその内容と位置付けを理解してもらっていることこそが重要なのである。

普段からデジタル映像に接している今日、こうしたドキュメンタリー（構成もの）を中心とした映像番組の制作は、以前に比べれば誰にでも取り組みやすそうなものにみえる。しかし敷居の低さが必ずしも、よい内容の作品を生みだせるということへとつながってはいない。

筆者は、NHK 広島放送局がアウトリーチ活動として2004～6年の夏期に実施した小・中学生の番組制作プロジェクトに2004年と5年に参加した。そして、子どもたちの企画、構成、撮影や編集への取り組みへのアドバイスをおこなった。こうした経験をふまえながら、小・中そして大学生の各年齢層での番組制作のようすを比較し、構成への取り組みについて考えてみたい。

この番組制作プロジェクトでは、小・中学生がクラスやクラブ単位で10人前後の制作チームを作り、自分たちの身近な場にあるテーマを探り、地域をビデオ構成によって伝える5分番組作りに取り組んだ。この時の小・中学生の取り組みぶりを、大学生のドキュメンタリー（構成もの）制作のようすに比べてみたい。

まず小学生では、番組作りを楽しむという姿勢が強かった。地域を流れる川を話題の中心として、各シーンを構成する項目を求めてメンバー全員が作文に書いたり、取りあげられそうな項目の位置付けとその魅力について黒板を使って検証したり、撮影内容を絞り込んでいった。一人ひとりが積極的に構成作りに関わっていたと言えよう。こうして情報を共有していくことによって、結果としては、撮れた映像を柔軟に見直し構成を立て直したりすることにつながっている。しかし撮影対象については、「～しているところ」「～はどんなようすか」という問題意識に基づいて場面を決める

ことでロケを始めるケースが多かった。すなわち、ひとつのテーマを掘りさげていくというより、羅列的に事象を並べるということを超えられなかった。しかしこうしたなかで、たとえばロケ現場でのカメラ担当のがんばりは際だっていた。粘れることが番組づくりの大きな力となった。番組の企画意図をスタッフの共通認識とするなかで、カメラ担当は川の淵に手作りの水中カメラを入れて、時々見かけることのできるというサンショウウオをカメラに収めようと何度も長い時間繰り返しがんばったりしている。

また中学生が制作した番組では、シラス漁から船が戻り釜ゆでするまでの忙しい一連の流れを、必要な場面を押さえながら動き回って、きわめて的確なカメラワークをおこなった。地域で捕れる水産資源の加工プロセスを普段からよく理解していたことが、この動きにつながっていると言える。

一方大学生の番組づくりでは、「構成」が立たないケースが少なくない。番組内容がなかなかふくらまない。机上での構成表が一定のかたちを結ばないのである。この結果、撮影現場での作業に重点を置くことで内容を充実させようとするることとなる。しかし、全体像や場面の位置付けがイメージできていないので、なかなか粘れないというケースが多く見られる。

ドキュメンタリーの実習授業では、番組内容がひとつの流れとしてわかる構成表を作成できるようにする手助けとして、2色のポストイット（付箋）を配付している。番組の流れをつくる「項目」を片方の色に、そしてもう一方の色には「内容」（インタビューなども含む）のポイントを記すことにより、ストーリー（起承転結）を組み立てやすく工夫し、ロケに臨めるように考えている。ポストイットに記される一つひとつの内容は断片的な要素である。しかしそれらを番組の展開を考えながら並べ、さらに情報を補足していくことで、構成表はかたちを結んでいく。さらには、構成を立てる際にとどまらず、撮れた映像を編集していく時点でもこのポストイットを並べ替えることは役に立つ。

撮れた映像に応じて項目・内容を修正し、ポストイットを並べ替えながら練っていくことは、ドキュメンタリーの制作現場では古くからおこなわれているが、この方法を、なかなか構成が立たない大学生の番組制作に適用したのである。そしてこの作業は、構成を考えるためのかなり有効な手段となっている。

小・中学生も大学生も、さらには職業としての新人ディレクターの場合においても、最初は構成表を書けないという点では共通している。しかし小・中学生の方は、考えられる場面を箇条書きにしたり、自らの興味をストレートに構成に反映させようとしていたり、シンプルではあるものの、要素が比較的並びやすい。しかし大学生の構成作りでは、なかなか全体像が見えるような構成表にまで至らないことが少なくない。概して取材対象への直接的なリサーチが不足していることにその大きな原因があるのではないかと考える。この事前準備を丁寧におこなわない限りは、構成に対象の情報を落とし込んでいくことは難しい。構成表を書かないでロケに向かうことによる内容の浅さは、漫然と行事などを撮ったホームビデオのレベルをも超えられない。しかし番組とは、不特定の視聴者に見てもらい、理解してもらうことを目的とする映像である。

「構成」が「撮影」と「編集」内容を決定する

構成作りとは、番組の具体的設計図を描き出すことと言えよう。素材となる撮影項目や内容の過不足を把握しながら流れと取材ポイントをイメージ化するこの作業は、番組の骨格を決めるうえで何にも増して大切である。制作者としての対象へのイメージを確かなものとする、起承転結があるひとつのストーリーを構築すること、取材対象との関係性を明確にすることなど、番組の骨格をつくるうえで構成表に反映させるべき事柄は少なくない。

番組の構成にあたって必要な要素を、映像編集に特化することで得ていこうとする傾向は、初心者にはしばしばみられる。しかし、うまく撮影されていない映像、要素が不十分な映像素材を編集していくことは、誰にとってもきわめて困難である。よい編集は、すぐれた撮影内容があつてはじめて可能となる。そして、配慮のゆき届いた構成表によってそれらは導きだされるものなのである。

職業としての新人ディレクター育成では、まず丁寧なリサーチに基づいて構成を立てることをベースにして、このことを踏まえた実際の撮影や編集での検証、さらにはナレーション入れなどを通しての番組クオリティ向上ということを理解させていく。このプロセスにおいて、撮影はもちろん、多くの場合は編集においても専門職能を持つ人の力を借りながら作業を進めていく。このような制作スタッフに支えられることによって、より一層構成力が向上しやすくなるのであるが、まず、しっかりした構成が提示でき、それに基づいて番組づくりが実行されている限りは、個々の番組制作で大きな困難を伴うことはそれほど多くはない。

新人ディレクターに自立してもらうための育成をどのように体系化すればよいのかを考えていた15年ほど前のNHK 地方局勤務時代には、筆者は働き始めて間もないディレクターたちに、それぞれの1年目・2年目の時期での到達目標を4半期ごとに区切った一覧表によって示しながら、取り組み内容の向上を図っていた(※表-1)。

＜表-1＞ 新人ディレクターのOJT（企画・構成・交渉・開発力の育成）

	1年目 1/4期	2/4期	3/4期	4/4期	2年目 1/4期	2/4期	3/4期	4/4期	3年目 1/4期	2/4期
目標	放送人としての自覚・取材対象への誠実な対応と社会人としての責任感				現代・世の中のキーワードへの感性をみかき提案とつなげる				テーマの発見と企画力の充実 新しい方法の開拓	
構成	編集の基礎を習得 報告・連絡・相談とチームワーク	シーン立てのある 内容の編集作業	適切なコメント・ スタジオの基本的 スタジアムPD	同級生、総合的配慮での情報化 活用	放送用語について「潜神録」を使う					
成果	リライアントの コメント化	企業でのコメント 原本形式の作成	適切なコメント・ スタジオの基本的 スタジアムPD	同級生、総合的配慮での情報化 活用	放送用語について「潜神録」を使う					
収録	ロケ準備を把握 中継SD作業	企業でのコメント 原本形式の作成	適切なコメント・ スタジオの基本的 スタジアムPD	同級生、総合的配慮での情報化 活用	放送用語について「潜神録」を使う					
交渉	電話で正確に内容 確認作業	単発テーマでの 取材・出演交渉	生放送などの仕込み みの交渉	局内外の多数の 関係者の調整を しなから制作	30分尺に耐える 人物の魅力を発掘 し出展案					
企画	地域の話題を提案 発展を提案文にまとめることの意味化	単発テーマでの 取材・出演交渉	生放送などの仕込み みの交渉	局内外の多数の 関係者の調整を しなから制作	30分尺に耐える 人物の魅力を発掘 し出展案					
開発	地域の話題を提案 発展を提案文にまとめることの意味化	単発テーマでの 取材・出演交渉	生放送などの仕込み みの交渉	局内外の多数の 関係者の調整を しなから制作	30分尺に耐える 人物の魅力を発掘 し出展案					
具体的に 担担する 番組	イブニングネット レポート96・この人などV企画 公報編SD	テーマ企画	発見ちゅ り日本放送 SD	うさこ96 列島リードコメント	おもしろ発見録のテーマ発掘					
ねらい	正確なコメント、 編集の基礎を習得	単発テーマでの 取材・出演交渉	生放送などの仕込み みの交渉	局内外の多数の 関係者の調整を しなから制作	30分尺に耐える 人物の魅力を発掘 し出展案					

たとえばバラエティ番組では、多くの人が関わることによって、またドキュメンタリーでもいくつかの職能を分担することによって制作作業がおこなわれている。一本の番組（コンテンツ）をかたちにするまでには、様々なスキルを持つ人が関与する。

授業やクラブ活動としてドキュメンタリーなど映像構成番組を作ろうとする大学生の場合には、専門職能を持つスタッフとともに番組制作に取り組み、ここから必要な多くの知識やさまざまな手法を学べる人たちと違い、当然ながらいくつもの困難が生じてくる。たとえば、自分で一本の番組を作ろうとしたときには、こうした多様な役割のすべてを、ある程度のレベルで自らがおこなわなければならない。「企画」や「構成」は、「撮影」や「編集」に比べればマニュアル化される度合いは低い。そして撮影では、カメラの操作法さえわかれば、カメラを被写体に向けてることによって映像は写し撮れる。編集も同様に編集ソフトの機能とその使い方が理解できれば何とかなる、と思われがちである。しかしそれは、何とかなるような気がするだけに過ぎない。

映像制作に取り組もうというモチベーションがあり、いろいろ試みているうちに絵柄のつながりなど様々なことが学習できているように感じられるようになる。そのことで同時に、内容の向上にもつながっていると認識するのである。そしてすべての実習履修者にとって、「撮影」や「編集」というプロセスは、映像作品としてのかたちを得るための素材を用意する手段としてはどうしても必要であるというふうに意識化されているのではあるが、実習授業で自分たちで撮影した番組での位置づけへの計算が不十分な映像は編集に耐えない。

このことを考えれば、「構成」することよりも「撮影」と「編集」に実習授業での番組制作の力点が置かれることによって、仕上がっていく内容は文字通り自らの記録用に撮っておく個人ビデオの世界、いわば他の人にメッセージすることを意識しない「日記」の状態のものとならざると得ないと言えよう。この前段に、「企画」から「構成」へのプロセスが入ってくることではじめて、対象を通じたメッセージを発しようという視座が制作者に生まれ、「作品」となるのである。こうして、いわゆる日記レベルからルポルタージュなどのメディア表現の世界へと進化し得るのである。しかしながら、実際の番組作りにあたっては、小学生から大学生に至るまで多くの場合、取材対象者が見つかり撮影場所が決まれば直ちに、カメラを持ってロケに出かけていくこととなる。

構成表を書く大切さとメディアの変容

大学生の実習授業では、自分自身を描き伝えることをテーマとした「構成もの」を各自で制作することなどもおこなっている。いわば自己紹介ビデオである。このケースでは、自らを振り返り見つめ直すことで、どこにも出かけることもなく構成表は書けるはずである。取材内容は自らのなかにあり、問いかけることで得られるはずである。しかしこの場合でも、何を撮り、何を伝えたいのか、きちっと見通せる構成表を撮影前に書きあげている学生は、必ずしも多いとは言えない。ここからさらに、自分の周りや地域など、自分以外の対象へとテーマを求める「ドキュメンタリー」となると、このことはさらに困難となる。

もしアマチュアビデオの作り手になることを目標として制作にかかわるのであるならば、「撮影」と「編集」の方法を身に付けるのみで十分と割り切ってもよいのかも知れない。しかしそれでは、人々にメッセージを伝えるためのものとはならない。自らの関心をもとに、丹念なりサーチをおこ

なうことで仮説を立て、「企画」として文章化し、その並びを「構成」として練りあげていくプロセスを経ることで、ようやく撮影されるものが他の人々に見てもらえるような内容となるのではなからうか。

現在筆者が続けているドキュメンタリー番組の制作実習授業では、取りあげようとする内容について、そのことを番組企画とするための制作者の視点について説明を求めている。この提案説明のプロセスを省略しては、番組づくりは始まらない。自らの言葉できちっと構成内容について語り得るかどうかで、番組内容には大きな差が出てくる。そしてさらに編集時点での再構成の検討作業も、番組を仕上げていくうえで不可欠である。

しかし、このことをきちっと実行し、構成内容につなげていくのは簡単ではない。より現実的に考えれば、番組制作の実習授業の中身としてはドキュメンタリー映像作品やスタジオ制作作品という成果物を組みあげること目標とするほかに、いわばその前段として、カメラ撮影や映像編集などに特化した職能ごとの実習を体験することが求められよう。そしてこの経験を元に、ドキュメンタリー制作実習においてはカメラ担当、編集担当などとして参加し、構成を担う学生をサポートし、放送番組における制作体制と同じような共同作業をおこなっていくプロセスを設ける方がそれぞれのメンバーにとって実質的な力となるのではなからうか。放送番組の制作現場では、「撮影」や「編集」など一つひとつの制作段階は、専門スキルを持つ多くの人の参加・分業によって仕上がっている。こうした制作環境のなかで、構成を担うディレクターは、その力を借り、揉まれながら能力の向上を図っているのである。

ところがこの一方では、今日のメディア状況はインターネットの普及などにより、むしろ個人レベルでの情報発信を急激に増大させ「構成」することへの意識を弱めてきている。その結果、断片情報を「コンテンツ」とみなす若者たちの増加をもたらしている。ネット社会での情報発信をみれば、ブログなど「日記」化するコンテンツが日々拡張し続けている。このことは、「撮影」と「編集」だけで完結されるメディア表現を受け入れる方向へと社会全体が変容し始めているように若者たちに感じさせている源泉とみることもできるのかも知れない。こうしたなかで、制作者として私たちは映像メディアにどのように関わっていけばよいのか。メディアが多様化し変容していくとしても、情報発信者に求められるのは常に、事実のなかから何を選択し、どのように凝縮しわかりやすく提示していけるかどうかである。自ら調べ考え、企画し、構成していく。メディア状況にかかわらず、このことこそが、発信力を育てていくうえでの源泉であることに変化はない。

<注>

- 1: NHK 教育テレビの「NHK 教養セミナー」で、45分のフィルム構成番組『ふるさと歴史紀行・小京都つれづれ1 秋田・角館』（1983年5月9日放送）を作成した。
- 2: 放送現場の人や仕事を紹介するNHKの広報ミニ番組「素顔の放送現場」で、筆者はこの番組のディレクターとしてβカム1号機を持って取材しているカメラマンのようすを描いた。このときのβカム1号機での撮影者は、小林俊夫カメラマン。

- 3: 本図表は、「あふろーち Vol.17」『若手育成の目標 6ヵ月ごとに育成レポートを NHK 山口放送局』(1996年 SUMMER)の pp.9-10 に所収。「あふろーち」は、(財)NHK 放送研修センターが発行する人材育成ニュース誌。