

1/1

ビデオ編集を楽しむために
(スキルアップ研修用資料)

坂井辰男
2012. 09. 09

ビデオカメラの性能が格段によくなり、手軽にビデオ撮影を楽しむ人が増えています。撮影した映像は、どう保管し、活用しているのでしょうか。子どもの成長記録や旅行記録などは、撮り溜めたままという人も少なくないのではないでしょうか。

一方で、編集して作品に仕上げ、公開して楽しんでいる人も増えています。中でも、ネットへの動画投稿は広がりを見せています。何十万回と再生されている動画もかなりの本数に上ります。どこが面白いのかネット動画も参考になるかも知れません。

スキルアップのための資料というご要望でしたが、あまりにも多岐で細かい部分に及ぶので、ビデオ作品を編集するための大きな考え方とこれまでの研修でのポイントをまとめる形で資料を作ってみました。

楽しみながらビデオ作品を編集する参考にして下さい。

[INDEX]

<ul style="list-style-type: none">★映像編集とは。★ラッシュ。★流れを決める。★ジャンル。★構成＝起・承・転・結。★構成の確認。★作品の長さ。★1分作品。★イントロ。	<ul style="list-style-type: none">★カット・シーン・シーケンス。★カットの選び方。★カットの長さ。★実音・BGM。★文字スーパー。★エフェクト・ワイプ。★インサート。★ナレーション。★最終試写。
--	--

★映像編集とは。

「ビデオに命を吹き込む」ことといわれます。

ストーリーや流れ、クライマックスシーンを考えて印象に残る感動を与える作品に仕上げることです。要らない映像を整理して順番に並べる（アSEMBL編集）だけでは、編集とは言えません。つまり、映像のつながりではありません。TVのCMでは、10秒や15秒のCMでも、強く印象に残ります。1カット1カットに意味があり、ストーリーがあり、見る人に夢を持たせる作りです。1秒が〇〇万円といわれる映像編集の妙です。

そのためには……。

★ラッシュ (rush)。

聴きなれない言葉だと思いますが、映画では、フィルムの下見＝編集前の試写を意味する業界用語です。撮影したあと素材を試写して、どのような作品に仕上げられるか、見通しを立てる大変大事な作業です。自分が撮影した映像だから試写しなくても何を撮ったか、どんなカットがあったか、分かっていると考えがちですが、改めて試写することで色んなことが見えてきます。こんなカット、あんなインサートが足りない、このシーン要らないなど撮影の過不足にも気付きます。

★流れを決める。

素材が30分であろうと3時間であろうと、試写をしてカットを頭に叩き込みます。どのようなストーリーにするか、クライマックスへの流れをどうするか、タイトルバックやエンディングはどのカットにするか、要らないシーンはどれか、使える音は、そして全体の長さは何分が適当か、ラッシュ試写の間に見極めます。映画やドラマでは、俳優を含めて試写が行われます。

膨大な情報量で、覚え切れないと考えないで下さい。人の記憶はすごいものです。自分の撮った映像は勿論、他の人が撮った映像でも結構覚えているものです。以前、自分が撮影したカットが他の作品で使われたとしても、覚えているものです。

撮影に出かける前に構成を決めていても、ラッシュ試写で編集の方向性が変わり構成が変更になるのは珍しくありません。

伝統の祭りでも、「今年も行われた」と「東北の被災地の子どもたちが主役になった」では流れや意味合いが大きく変わります。

★ジャンル。

およその流れや長さのメドを決めたら、いよいよ編集作業に入ります。ビデオ作品には、ドラマや記録、ドキュメンタリーなど様々なジャンルがあります。ホームビデオ作品の多くは、記録やドキュメンタリーの一種です。

ドラマの場合は、もともと脚本やシナリオがあって撮影に入りますが、ドキュメンタリーの場合は、撮影してきた素材で編集することで、ストーリーを持った作品に仕上げます。

撮り溜めた「ビデオに命を吹き込む」ことになります。

★構成＝起・承・転・結。

編集作業は、まず、構成ありきです。ドキュメンタリーだから、撮った順に時系列に並べるだけでは構成になりません。

まず、構成＝起・承・転・結を考えます。

起－何を伝えるのか、イントロ部分で見る人をひきつけるテクニック。

承－見る人にストーリーを予感させ、ひきつけていく作り方。

転－クライマックス。見せたいカットや感動映像などで演出。

結－ただの結論シーンではありません。

さて、このあとは？と、結論を取って見せず、想像をふくらませる手法もあるでしょう。作品を見終わったあとの余韻を残せば最高です。

この構成＝起承転結は、ラッシュ試写の段階でおよそ固まって来るものです。台本＝シナリオが固まったといってもいいでしょう。

■構成は簡単なメモ書きに。頭の中のメモでもOK。

★構成の確認。

イントロとクライマックスの絵の割り振りのメドがつけば、構成は出来上がったようなものです。編集を進めていく中で、インサーとの追加やシーンの削除が出てきます。随時、構成の変更もあり得ることです。

★作品の長さ。

ラッシュ試写の段階でメドをつけた長さを元におよその構成を作り、1分とか3分半、5分といった長さを決める。編集を進めていくと、ほとんどの場合は、予定より長くなるため、随時、試写をしながら調整してきます。まずは1分を目指しましょう。

★1分作品。

作品の基本の長さは1分です。1分あれば、ほとんどの作品は表現できます。テレビのニュースを見てください。大半は40秒から1分前後で作られています。ネットの動画サイトでも、ポイントを1つに絞った短い作品がよく再生されています。

どんなに長い素材でも、1分にすることは可能です。また、1分でも幾通りもの作り方が出来、ニュアンスや意味合いが大きく変わることもあります。

- 編集に正解や100点満点はない。要は感性、伝わればいい。
- 実は、長い作品の方が簡単、短い方が難しい。
- 1分作品を重ねて、長編作品へ。
- テキ尺（適切な尺）にする。（業界用語）。

短い作品を数多く手がけ、長編編集の技を磨いて下さい。

★イントロ。

作品の導入部で極めて大事な部分です。象徴的なカットを使いますが、クライマックスで使うカットとのダブリ感がないように注意します。別のカットにするか、こんなカットが出てきますよと敢えて2度使うか、ケースバイケースです。

3分以上の作品では、イントロを使うケースが多く、1分作品でも使うことはあります。

空撮のような大ロングは、10秒～20秒は使います。全体状況が良く分かることや対象物が小さく短くては見えにくいからです。

- イントロは、2カット程度。10秒まで。
- 実音は、たいへん有効。

★カット・シーン・シーケンス。

編集は、大きく分けて「カット」「シーン」「シーケンス」からなります。1カット1カットが意味を持ち、前後のつながりがシーンとなり、すべてが集まってシーケンス＝ストーリーが出来上がります。その上で、ナレーションや文字のスーパー、BGMをつけて作品を仕上げていくこととなります。

- よく似たカットやシーンはバツサリ。
- アップ・中ロング・大ロングの組み合わせ。
- アップ+アップの連続も可。強調・効果のためには。
- お化けシーンは禁じ手。意識的に使う場合もあり。

★カットの選び方。

カットの長さとともに、周辺やバックに余計なものが映りこんでいないか、人や物の動き、音がカット間でつながっているか、パン頭とパン尻の停止時間が適切か、映像のぶれはないか、カット変わりは見落としていないか、流れを見極めながら、決めていきます。

★カットの長さ。

カットの長さは、一概に言えませんが、短いカットでは、1秒以下というの也有ります。CMのカットを見てみてください。1秒に満たないカットもありますが、しっかり印象に残っています。映像の持つ情報量と力です。逆に、動物の撮影などでは、1カット数十秒があってもかまいません。

- カットの長さは3秒～5秒がメド。あくまでも基本の長さ。

★実音・BGM。

人の話を含めた実音は極めて有効です。文字スーパーやナレーションで百を語るよりも効果的です。「暑い!」「楽しかった～」「きれい」など。BGMも効果的です。

- シーンの変わり目に細心の注意。
- 音のつながりに注意。音楽は映像・音声を分離して編集。

★文字スーパー。

文字スーパーは、あくまで、映像編集を補完するものです。編集ソフトを使うと様々な効果のある文字スーパーが出来ますが、乱用は逆効果です。スーパーの場所と文字数に配慮します。折角の映像をつぶしてしまわないように文字数や場所、行数を考え、最小限にすることを考えます。また、フェードインやフェードアウト、回転などの効果は、場面を考えて動きを選びます。フェードインは文字通りシーンの始まり、フェードアウトはシーンの終わりに使います。シーンの始まりでフェードアウトはありません。単に付けた動きはナンセンスです。文字スーパーはシンプルなカットインが、一番効果的です。

- バックの映像をつぶさない。
- タイトルの文字数は、5～7文字を中心に。
- 内容の文字数は、最大12文字くらい。最大で2行。
- 場所は右上、左上、次いで下段。目の動きを最小限に。

★エフェクト・ワイプ。

場面転換にアクセントをつけるエフェクト効果も乱用は逆効果です。動きが派手でついつい使いたくなりますが、多用はうっとうしく見えるだけです。単に場所が変わるだけでワイプを使うのも意味がありません。エフェクト効果のフェードン・アウトも文字スーパーと同じ考え方で、インがあればアウトで戻すという一対で扱います。

場面転換は、言葉で言えば「ところで」にあたります。カットのつながり、つまり編集の技で描くべきです。

ロングとアップ、電車などのバックが流れるカット、足元シーン、建物などで、シーンを切り替えることが出来ます。エフェクト効果も文字スーパーと同様、シンプルが一番です。

- ワイプ・エフェクトを使う必要性は？意味合いは？。
- 使用は、最小限に。1作品でせいぜい2回。
- 効果は、シンプル・イズ・ベスト。

★インサート。

インサートは、場面転換や場面の盛り上げなど様々な効果をあげる、なくてはならない手法です。人や花、動物の表情など短いカットを挟み込みますが、これもラッシュ試写の段階で頭に入れておかなければなりません。撮影の際も、常にインサートを考えておかなければなりません。地図や静止画、CGなどもインサートとして使います。作品を分かりやすく、見ごたえのあるものにするためです。

■作品全体の表情、テンポに影響。おろそかにできない。

■インサートが足りない時は、追撮も必要。

■スポーツのインサートは、長さ1秒でも効果。

★ナレーション。

ビデオ作品は、映像を見ただけでストーリーが分かるのがベストです。ナレーションはその作品を補完するものです。ドキュメンタリーの場合は、編集でストーリーを作ると述べました。実音と文字スーパーを加えて、作品を仕上げますが、さらに足りない情報を補完するのがナレーションです。見る側の目線で可能な限り短いコメントを効果的につけてください。

■センテンスは、出来るだけ短く。文字数は、3割カットがコツ。

■あくまでも、映像の補完。絵解き＝映像の説明は不要。

■災害など発生ものでは、実況が最高の効果。

■脚本のある作品は、当然、ナレーションが軸。

★最終試写。

伝えたいテーマを表現できているか、流れや話がそれていないか、目標の長さに収まっているか、退屈させないか、最後の試写で確かめます。パソコンやTV用にDVDやBDなどに焼く場合、ウェブで公開する場合は、短くしたり容量を減らしたりすることも考えなければなりません。何度もプレビューしながら手を加え、「ビデオに命」を吹き込んで下さい。1分作品から、すばらしい長編作品も生まれるでしょう。「命」を与えられた作品は、見る人に感動や楽しさ、なつかしさを与えることと思います。

###