1 風景を切り取る

見る人の『興味を引く映像』とはどんな物なのか？といえば、これは写真や絵画にも言えることだと思うのですが、平面な画面に空間を感じさせる映像ではないかと思います。

『撮影』というのは、目の前に広がる風景を、『画角』という枠で切り取る作業です。

それがどこで再生されるかといえば、画面やスクリーンといった平面ですから、映像に『立体感』や『奥行き感』といったものが感じられないと、何か『物足りない風景』という事になってしまいます。

撮影現場の雰囲気や登場する人物の気持ち、撮影者の思いなども、一緒に映像に残せると良いですね！

風景の切り取り方によって、

○立体感や奥行き感を持った映像。

○枠の外にまで、継続性を感じる映像。

○気持ちのわかる映像。

などを作り出す事が出来ます。

人の目や気持ちを引き付ける『魅力のある映像』を切り取ります。

では、立体感や奥行き感を感じさせるにはどうするのか？

○三角形の構図を使う。

○フォーカスの違い（ボケ）を利用する。

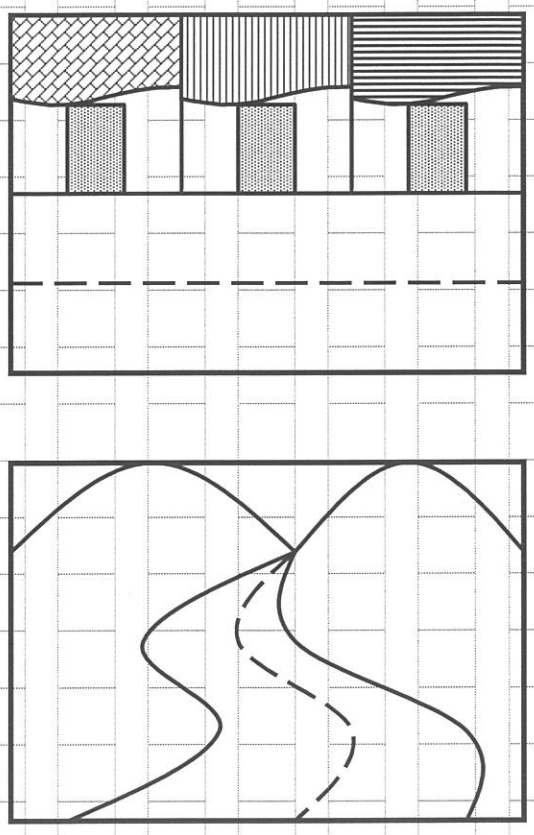
○影をつける。

などが考えられます。

三角形の構図というのは、手前の物が大きく見えて、奥の物は小さく見えるという構図です。

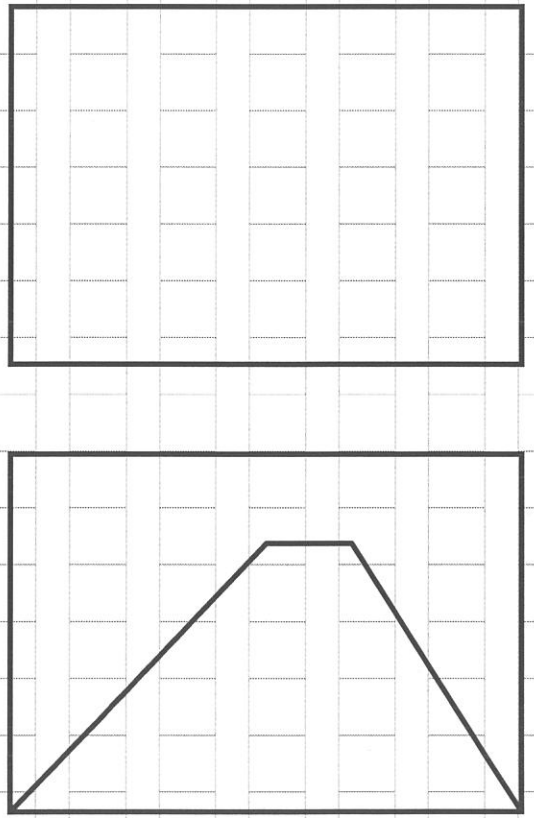
小さい子供の書く街の絵は、奥行き感が無く、店も車も全てが平らに見えますが、少し

書き慣れてくると、平面の紙に奥行き感を出そうとします。



映像に『斜めの線』を感じさせると、画面の枠との相乗効果で『奥行き感』が出ます。

風景を切り取る時に、斜めの線を感じる場所を選んで切り取ります。

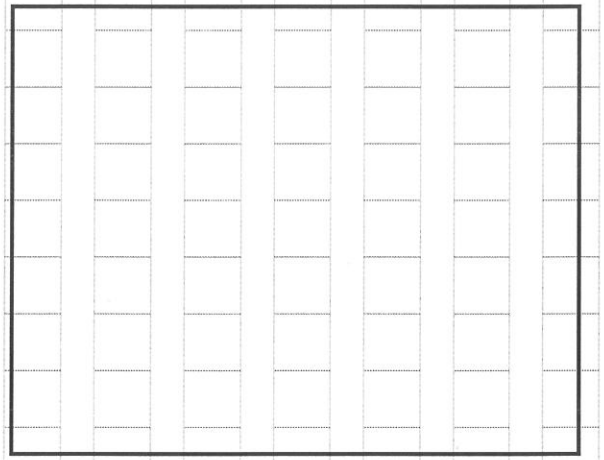


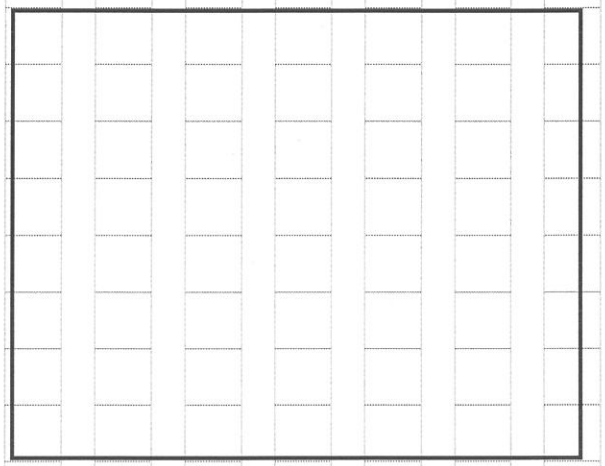
フォーカスの違いを利用するには、ズームレンズの特性を活かし、ある程度『アップ』にした状態で『絵』を作ります。

ズーム・インして花などを『アップ（大写し）』にすると、背景がボケる事があります。

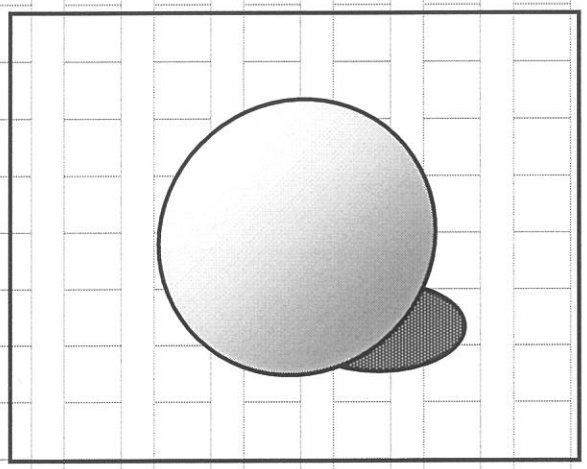
これが『フォーカスによる立体感』です。

レンズのズーム機能を使わないで『カメラが近づいて』アップを撮影してしまうと、効果的なフォーカスの違いは、生まれにくいようです。





影をつけるのは、照明を使って演出する時に多い立体感の出し方と言えるかも知れません。



球体のような立体感を出しづらい物に対して、光を斜めから当て、わざと影を出すようにする事もあります。

後ほど説明しますが、『照明を当てる』という作業は、照明の当たる『明るい所』を見ながらやるものだと思っていませんか？

実は、一番気にしなければならないのは、『影』の部分だったりするのです。

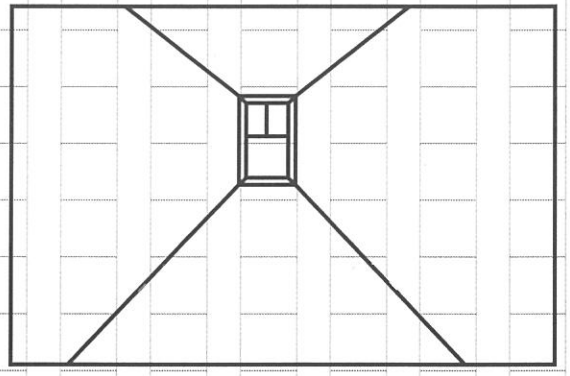
ちょっと休憩

恵比寿にある、キャラクターや商標などの『ライセンス』を扱う会社の取材に行った時の事です。

この地に建つ有名なビルのワン・フロアに事務所があるという事で、オフィス専用エレベーターに乗り込みます。

高い階にある事務所だと、見晴らしも良いんだろうなぁ～と思っていました。

ところが、エレベーターを降りると、そこには通路だけの空間があります。



唯一ある突き当りの窓まで、アルミの壁が真っ直ぐに延びています。

もの凄い『奥行き感』の風景です。

人の気配は一切ありません！

『いらっしゃいませ』

侵入者を感じたインターフォンから、女性の声がします。

担当者の名前を告げると壁の一部が開き、人が出てきました。

ライセンスを扱う会社なので、情報が漏れないように、担当者以外には会わせないし、オフィスの机や壁も見せないそうです。

打ち合わせで連れて行かれた応接室も『殺風景』で、すでに流通しているキャラクターのポスターが1枚貼ってあるだけでした。

ポスターの中のキャラクターは、ニコニコしながら、擬人化された動物の仲間達と森の中をスキップしているのです。

それも、手をつないで・・。

とてもこの『無機質』な場所から生まれた作品には思えませんでした。

結局ここでは、これは見せられない、これも撮らないでくれという撮影制限のお陰で、何をしに行ったのかわからない取材になってしまったのです。

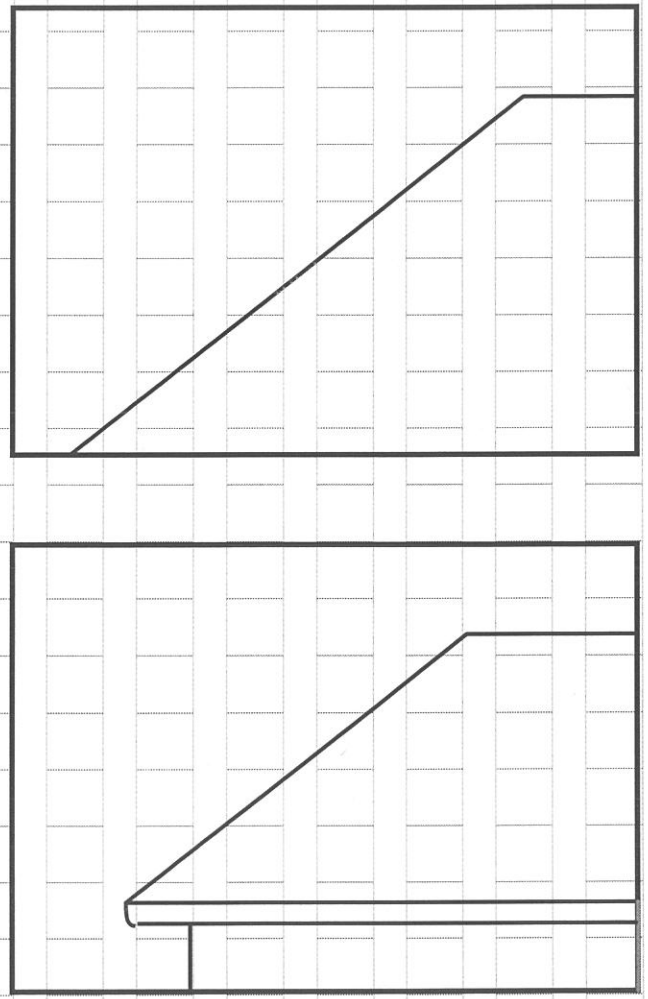
ガードの固い通路を見た時から、嫌な予感はしていたのですが・・・。

＃2　枠の外にまで継続性を感じる映像

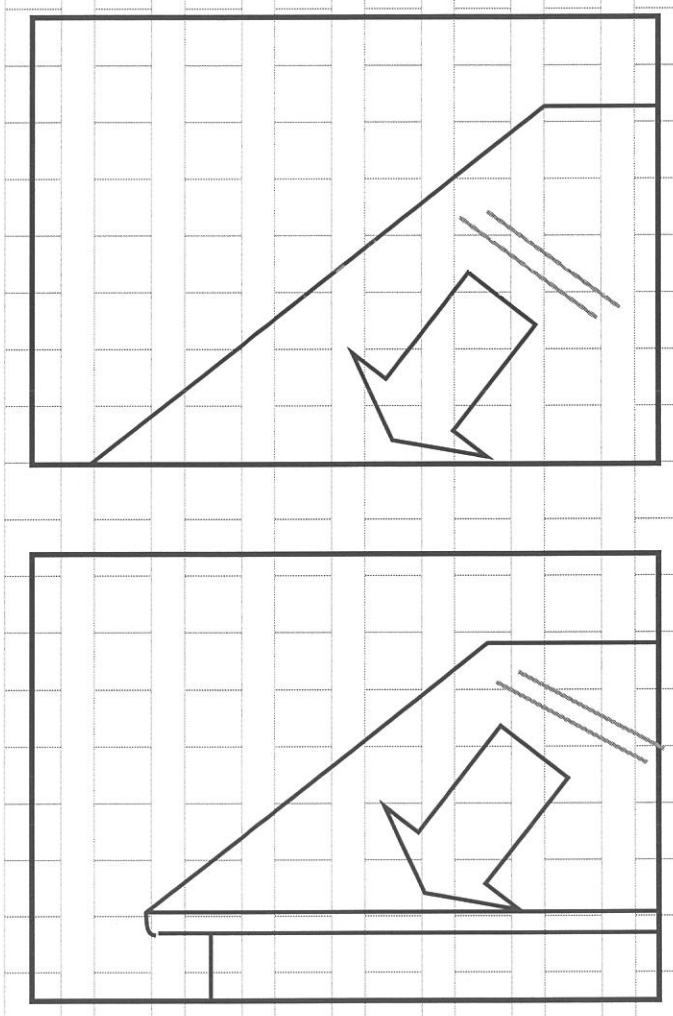
左右対称の屋根やボールなどの球体は、一方を見せれば『その全体の姿が想像できる』ので、無理に全体を見せる必要はありません。

わざと見せたい物の一部を画面の外に出し、想像で見せることもできるのです。

階段や机の映像も『角』を入れるかどうかで、その印象が違ってきます。



えんぴつなどが転がっている映像では、どこまでも転がり続ける印象と、落ちてしまうだろうと思わせる感じの映像になります。

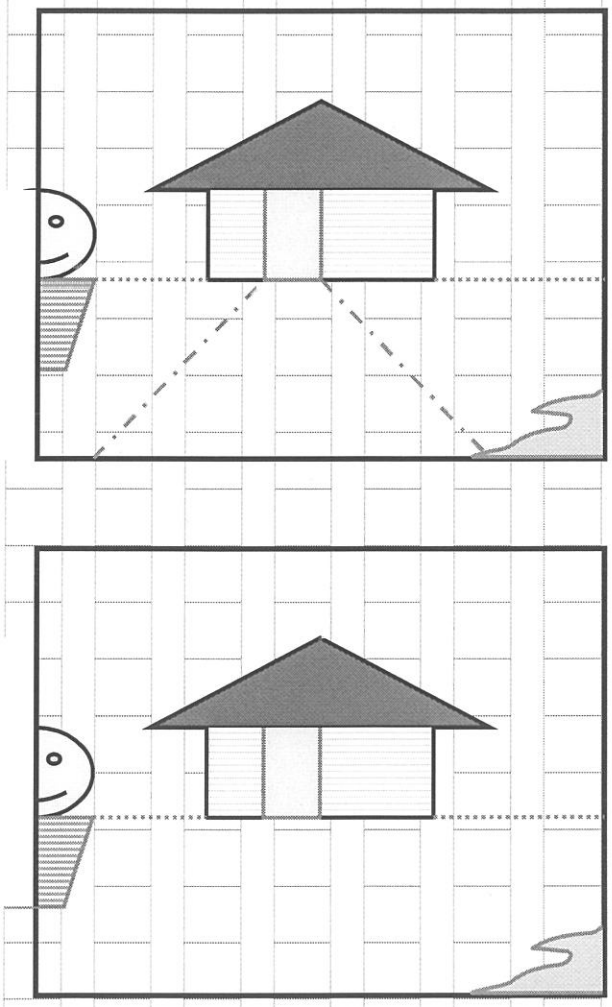


どんな映像でも枠の外に流れを感じる方が良いのではなく、使い分けを考えます。

肝心なのは風景を切り取る時に、枠に接する位置に存在する『人や物』を、画面に入れるのか外すのか？が問題で、一番駄目なのが『中途半端に切れている』映像です。

画面の隅に、顔がわずかに見える映像や、手前にある木の枝が枠の隅に少しだけ見えている映像など、納まりの悪い映像をよく見かけます。

画面の隅々まで気をつけて『絵』を作らないと、本来見せたい物よりも、そちらが気になってしまうのです。



3　気持ちのわかる映像

撮影している話題が楽しいのか？真剣に行われているのかは、参加者を見ることで表現できます。

感情が顔に出ている人の表情を見せたり、一点を真剣に見詰める『目の様子』などを撮影します。

記念写真のように『カメラに向かって顔を見せてもらった映像』は、本心が見えない事が多く、どこかヨソイキな感じがしてしまいます。

そのような表情も記念としては良いのかも知れませんが、話題として使う映像にはなりえません。

その他に、背筋がピンと伸びている映像や、緊張で指先が震えている映像など、気持ちが表れる人の様子を見逃さない事が大事です。

4　カメラマンは、どういう進化をするのか？

自分の経験からですが、初めてカメラを手にすると、まずはカメラを覗いて『絵』を探します。

自分の持っている『広い視野』を捨て、カメラの枠の中だけに神経を集中して『絵』を探すのですから、これはなかなか『絵』が見つけられません！

そのうちカメラを覗かなくても、風景を四角の枠で『切り取れる』ようになります。

自分の視野の中に、カメラの画角を持てるようになるのです。

余談ですが、ディレクターの中には、親指と人差し指で枠を作り、それで風景を見ながら『絵』を探す人がいました。

自分の視野の中に『画角』が持てるようになると、同じ風景の中に『いくつもの切り取れる映像が見つかる』ので、『絵』をいっぱい撮影するようになります。

一箇所のカメラ・ポジション（撮影場所）で一枚の『絵』しか撮影出来なかったものが、同一ポジションで、5～6枚の映像を撮影するようになります。

言い換えると、何枚もの映像を撮影できるカメラポジションに、カメラを置く事が出来るようになるのです。

あれもこれも撮影していると、時間も長く掛かるし、テープもいっぱい必要になってくるという事で、ある日突然気づく訳です。

『必要な物だけ撮ろう！』と。

こうなると、見える『絵』の中で『話題に合った物だけ』を撮影するようになります。

さらにカメラマンとして進化していくと、話題に合っていて、しかも『面白い絵』を撮影するようになります。

この『面白い絵』を撮影する為には、何かが必要になってきます。

それは、『先を読む力』です。

周りを注意深く観察して、次に何が起こるのかを察知します。

車を運転している時に、『進行方向の自動車用』の信号だけを見てブレーキをかける人もいますが、周りを良く見ると『歩行者用』の信号があり、それは『自動車用の物よりも、早く赤になる』事が多いので、その事がわかっていると、気持ちに余裕を持ちながら車を止める事が出来るというのに似ています。

撮影現場には、どこかにそういった信号が隠れています。

それを見つけるのが、カメラマンの面白味であったりもするのです。

例えば、県の防災センターに地震の訓練を取材に行った時の事。

訓練も無事終了し、一息ついた職員がイス

に座って、知事の挨拶を待っていました。

各放送局も邪魔にならないように『職員の後ろの位置』にカメラをセットして、知事の到着を待ちます。

そこに知事が登場！

職員はいっせいに起立です。

ほとんどのカメラは、突然立ち上がった職員の背中に邪魔されて、知事が撮影出来ませんん。

あわてて撮影場所を移動しています。

この時、知事の『挨拶する場所』に置いてあった『わずかながらの高さのお立ち台』に気付いていたカメラマンは、すでに一段高く構えていたので、そのまま撮影できたのです。

職員が座ったまま挨拶を聞くのなら『お立ち台』は、いらない訳です。

知事が立っていれば、職員の皆さんからは『普通に』知事の顔が見える訳ですから！

しかし、この時知事は、災害対策本部長ですから、やはり皆さん立って話を聞く。

そこで、『お立ち台』となる訳です。

そこに気付くかどうか？

『お立ち台』を見ても、そこまで読めなければ、意味がありません。

ちょっと休憩

あるテレビ番組の収録で東北地方に行きました。

二十四時間で、小学校4年生に算数の九九を教えるという『チャレンジ番組』です。

家のあちらこちらに小型カメラを仕掛け、7台の収録機で録画します。

機材が多いので、ほとんどの物はトラックで先発させ、スタッフはカメラだけ持って、新幹線移動でした。

東北新幹線は、東海道新幹線よりも少し小さいんだよねぇ～♪などと、旅を楽しんでいたのもつかの間。

到着した撮影現場は山奥の農家で、家が広い広い！

部屋にカメラを仕込むだけでも、大変な作業です。

家の広さに驚きながら、機材をトラックから降ろしていると、重い収録機より、さらに重い大きな段ボール箱が出てきました。

小型の冷蔵庫ほどの大きさで、重さもそのくらいあります。

『これなんだっけ？』

今まで見た事の無い大きさの機材だったので、一緒に作業をしていたスタッフに聞いてみました。

『これですか？テープですよ』

『テープ？収録テープ？』

日頃使っている収録テープが、こんなに重くなるなんて知りませんでした！

二十四時間の挑戦という事は、もちろんスタート前から収録して、成功するしないはともかく、終わって感想になる訳ですから、二十四時間以上収録するという事です。

『各部屋に小型カメラはセットしますけど、音声はハンディカメラの物を使いますから、撮影よろしくお願いします』

食事の場面や勉強している所など、休み休み収録するのかと思っていたのですが・・、食事の時間も無いほどに、カメラを担いだ一日でした。

二十四時間後、家族の前で披露した九九は、結局失敗！

それでもかなり言えるようになった子供は、お母さんに『がんばったねぇ～』と言われ、ちょっとした感動的な場面もあったのですが、実は、画面に出ないスタッフ・サイドの方が、もっと頑張っている状態だったのです！

＃5　話題か？記録か？

一口に『撮影』と言いますが、『話題』の撮影と『記録』の撮影では、少し違いがあります。

『話題』の撮影は、その話題を通して参加者が『どう思った』のか？『どんな『表情』をしたのか？という気持ちや、現場に行ったカメラマンが、『見所や伝え所』を感じて、それに沿った映像（象徴的な映像）を撮影します。

一方、『記録』の撮影は、誰がどう思ったのかという『気持ち』よりも、行われた行事の撮り残しが無いように気をつけます。

人形作家の展示会があった場合、『記録』の撮影では、片っ端から作品を撮影します。

冬の時期に行われた展示会でも、『藤娘』があれば撮影します。

人形作家にしてみれば、いつ展示会が行われようと、作られた作品は展示するのだろうし、『四季』などのテーマごとに作品を作っている場合もあるでしょう。

ですから『いろいろな作品』が並んでいる訳です。

『話題』として紹介する場合は、その『時期（季節）』に合った物や、『手の込んだ様子がわかりやすい物』など、象徴的な物を選んで撮影します。

映像を見た人が、興味を持つ内容にします。

冬の時期の取材なら、『藤娘』より『雪ダルマ』を撮影すると思います。あまりにも出来が良ければ『藤娘』も『有り』かな？と思いますが、何でもかんでも撮影するという訳ではありません。

『話題』の撮影では、『主題（言いたい事）』がボケないように、ある程度『映像を選ぶ』事が大事ではないでしょうか？

6　駄目な映像とは！

どんな映像が『駄目』なのかと言えば、

何を撮影しているのか？何を見せたいのかが、わからない映像です。

よくあるのが、上下左右に『余分な空間』があるのですが、画面の真ん中に『見せたいと思われる物』が置かれた映像です。

画面の真ん中に置くには、それなりの『存在感』があるサイズ（大きさ）にしないといけません。

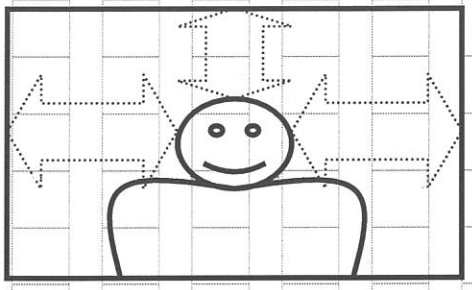
撮影に慣れていないと、どうしても画面の真ん中に物を置きたくなってしまうようです。

どんな物でも、どんなサイズ（大きさ）でも、『画面の真ん中』にあれば見てくれると、思っているのであれば、大間違いです。

上下左右に余分な空間があると、なにか意図があってそこを空けているのではないか？

と、画面の中央よりも、余分な空間の方が気になったりします。

人の顔を撮影する場合にも、顔が画面の中央にあり、頭の上が妙に開いた映像になっている場合があります。



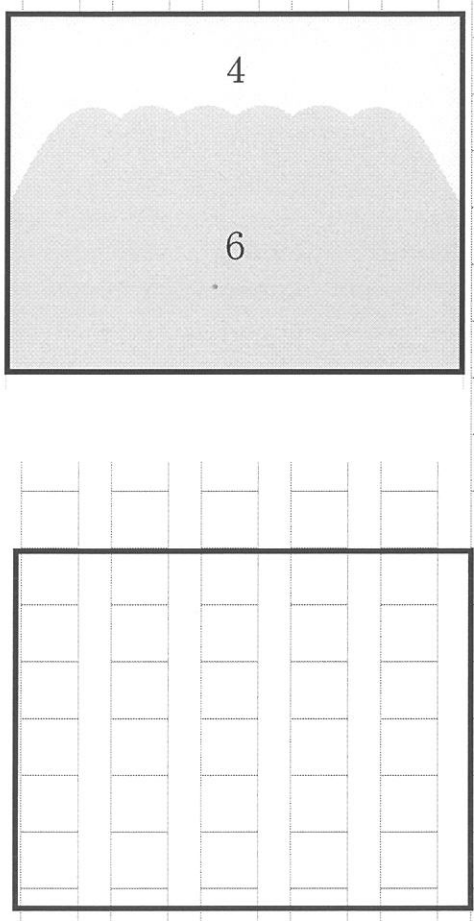
画面の真ん中だけを注目させるのではなく、枠の中で物を『上手く配置』して、画面を広く使う事が大切です。

具体的にどうするのかというと、6対4ぐらいの割合をめどに、物を配置すると良いのではないでしょうか！

少し中心を外し、背景（周りの環境）も見せるような映像にします。

6対4の割合で、どこを6にするのかは、話題の内容によって決めます。

お茶の話題で茶畑を見せるのなら、茶畑が6で、空が4になるという具合です。



人物の場合は、頭の上の空間をあまり空けないように、バランスよく配置します。

普通に撮影すれば、目の位置が画面の中心より下に来ることは、ほとんどありません。

顔の向きによって、『目線』方向の空間を少し開けると落ち着いた『絵』になります。

この場合も、画面の中心線を気にしながら、目の位置をどう配置するのか考えます。

画面に対する人物の割合が6で、その他の空間を4にするのか？

人物の目の位置が、画面の6対4の部分に来るのか？納まりの良い映像にします。

5対5では、どちらが『見せたい物』なのかハッキリしませんね。

人物を含めて、物を撮影する場合には、何を見せたいのか？

主役は何なのか？

これがこういう環境にあるという『風景』を見せたいのか？

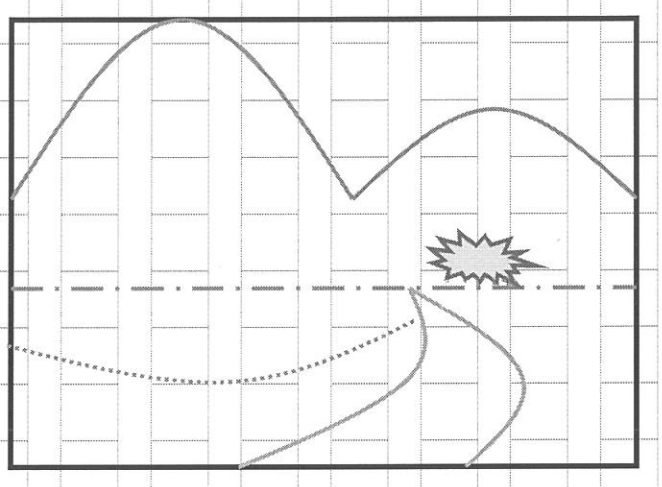
何を表現するのか？を決め、

など、

それを画面のどこに置き、どのくらいの大きさで見せるのか？で、『絵』を作ります。

存在感のある大きさで撮影したり、感じる程度の大きさにして、風景を重視するなど、見せ方は様々です。

風景を撮影するにしても、村祭りの話題であれば、山々に囲まれた村の風景だけでなく、映像の中に、少しでも『祭り』が感じられると良いですね！



撮影する物が決まらずに、何かを求めて四六時中ズームインやズームアウト、パン（カメラを振る撮影）などを繰り返している撮影も、落ち着きが無く、これも駄目な映像です。

広い場所説明の映像として、カメラを横に振り、入り口から舞台までを見せたかと思えば、そのまま舞台上の人にズームインして、映像が決まらない前に、隣の人を見せるなど、

どこまでも流れる撮影では、何一つ印象に残らない映像になってしまいます。

基本的には、いつまでもじっくり見ていられるような、落ち着き（安定感）のある絵を、作るようにします。そこから、ズームインやズームアウト、パンをして、『次の（落ち着いた）絵』まで、映像を変化させるのです。

ちょっと休憩

旅番組で、富士五湖に取材に行った時の話です。

ディレクターの中には、洒落た表現をする人が多く、リポーターの歩く風景を撮影する時に、カメラを固定させ、リポーターが画面の『枠外』に歩いて行ってしまう（フレームアウトする）事を、

『そのまま、見送っちゃって下さい』

などと言うし、別の場面では、

『カメラを背中につけて、一緒に歩きましょうか？』

などと言って、撮影していました。

これは、カメラを背負って別の場所に移動するという事ではなく、リポーターの背中を少し入れた映像（背中をつけた映像）で、追いかけながら撮影するという事です。

そのうち目的の湖に到着し、リポーターを湖の前に立たせて撮影を始めます。

カメラワークは、リポーターが湖の前に来たとわかる映像から、その表情までのズームインです。

リポーターを画面の中心に置かず、背景を活かしながら6対4ぐらいの場所に配置します。

ズームインをした時も、画面を顔だけにするのではなく、背景を活かした映像にしました。

　すると、その映像をモニターで見ていたディレクターが一言。

『そのまま湖まで入っちゃって下さい』

　湖に入る？？

　カメラを担いで湖に突入という事でしょうか？

　そんな無謀な事を言うわけは無く、これは、そのままズームインを続け、湖方向を見せてくれ（湖までズームイン）という事だったのです。

　カメラマンとディレクターは、お互いクリエーターですから、それぞれの想いが一致したり、カメラマンがディレクターの意図を汲み取って、さらに自分の感性で色をつけた映像が撮影できると、取材も手がかからないし、良い作品が出来ると思うのです。

　お互いの考えがうまく伝わらないと、時間もかかるし、撮影現場のギクシャク感が出た作品になってしまうのではないでしょうか？

＃7　背景を決める

記念写真を撮影する時に、カメラを覗きながら、『もう少し右に行って～』など、声を掛けている場面が良くありますが、日頃の取材でも、まずは背景を決めて、リポーターを、その『絵』の中のどこに立たせるのか？を考えます。

最初に人の大きさを決めて、その人物に対して背景を決めると、時間ばかりかかってしまい、なかなか『絵』が決まりません！

どこに、どういうサイズで立たせると効果的なのか？

この風景の、どこにいると、空間が上手く埋まるのか？

服装やポーズが『見所』だから『全身』を見せるのか？

ある程度、『表情や年齢』が推測出来るぐらいの『上半身』サイズで良いのか？

あまりにも表情を見せたいからといって、上半身以上のサイズ（胸より上のサイズや顔のアップなど）では、人物が目立ち過ぎて、背景が見えてきません。

これらの事をうまく調整しながら『絵』を決めます。

背景の切り取り方も、後に人を入れる事を考えながら、画面に配置します。

建物の場合、門構えを見せると、その建物の全体の雰囲気がわかると言われていますが、人物を入れたら、肝心な門構えが隠れてしまった！などという事が無いように全体のバランスを考えます。

＃8　何を撮れば良いのか？

まずは『場所説明』の映像です。

どんな『環境の中』で行われている話題なのかを説明しなければなりません。

『あっ！あそこで何かやってるなぁ～』

という、『客観的』な映像です。

興味を引くぐらいに『話題が感じられ』さらに、周りの様子がわかるぐらいの映像になります。

次に、『誰』が『何をしている』のか？

又は、『何』が『どうなっている』のか？

という映像が必要です。

もちろん、『誰』が、という映像の中には、

『どんな人達』が、というのも入ります。

性別や年齢層がわかる映像です。

そして、それらをもっと詳しく見せる映像を撮影します。

どんな『表情』でやっているのか？

どこをどう動かしているのか？

展示されている物などの場合は、

どんな色使いなのか？

筆使いや素材がわかる映像。

質感が分かるアップをなど撮影します。

（主観の映像）

人物の撮影には、一定のサイズが決まっています。

フル・フィギア（全身）

ニー・ショット（頭からヒザまでの映像）

ウエスト・ショット（上半身の映像）

バスト・ショット（頭から胸までの映像）

とあり、顔の『アップ』となる訳です。

人物の場合、『アップ』というのは『顔の表情がわかるサイズ』と、ある程度の映像で決まっているのですが、これが『物』のアップとなると、人によって受け取り方が様々で

す。

自分がアップだと思って撮影した物が、見る人によっては物足りない映像に見えてしまうのです。

そこで自分は、常に『もっとアップに出来ないか？』と思って撮影をしています。

釣りの映像でも、釣り上げた魚の映像のつもりで撮影した物が、見る人によっては、バケツの全体像で、中に入っている『魚』が良く見えていないという事があります。

魚がどこに入っているのか説明する為に、バケツの映像も必要だとは思いますが、魚の映像も撮影しないといけませんね！

9 主観と客観

『何を撮れば良いのか？』の章で紹介した『主観』と『客観』の映像を、テンポ良く組み合わせる作業が、編集です。

『主観』だけの映像では、場所や周りの環境などがわからないし、細切れの風景を羅列して見せる作品になってしまいます。

『客観』だけの映像で編集すると、ある程度の距離感を感じる映像ばかりですから、迫力不足で、物足りない作品になりがちです。

この『主観』と『客観』ですが、『主観』の映像は『主人公の見た目の風景』という事で、『アップ』の映像は、主人公が『どこまで深く見詰めるか？』で、決まります。

主人公は『人間』だけではなく、菜の花の取材の時などには、ミツバチが主役を務める事があります。

『客観』の映像は？と言えば、『通りがかりの人』が、何気に見た『風景』であったり、『客席の人』が見た風景や、舞台の脇にいる『関係者』が見た『舞台や客席の様子』等と、なる訳で、登場する『客』が多いと、映像も多くなります。

『客』の中には、『警備さん』や『受付のお姉さん』『子供』などもいて、それぞれの目線になっても良いだろうし、『犬や猫』の目の位置から見る事も、面白い『客観』になるのではないかと思います。

ちょっとしたテクニック！

ズーム機能を使って撮影した『アップ』の映像では、『ボケ』を使った立体感を出す事が出来ます。

見せたい物にフォーカス（ピント）を合わせると、背景が『ボケ』る（ピントがあまくなる）のです。

この場合、アイリス（絞り）が、開けば開くほど（暗い場所で撮影するのと同じ状況だと）背景が『ボケ』やすくなります。

このアイリスを開けた状態（暗い場所で撮影する状態）を、無理やり作る事も出来ます。

レンズにフィルターをかけて、入ってくる光の量を少なくしたり、レンズのエクステンダー機能（レンズの焦点距離を拡大する装置ですが、ついていない物もあります）を利用すると効果的です。

動きの無いものの撮影であれば、カメラの『シャッター・スピード（変更できないカメラもあります）』を変えると、カメラを、暗い場所で撮影するのと同じ様な状態に出来るので、背景を『ボケ』させる事が出来ます。

10　目を引く映像

奥行き感や立体感など、空間を感じる映像も『目を引く』のですが、その他に、『絵』として、どんな映像が『目を引く（興味を引く）』のでしょうか？

写す時に気をつけているのは、『地味な物よりも派手な物』という事で、色で言えば、白黒や単色の物も、話題によっては良いのですが、それよりもカラー（色とり）の物を撮影しています。

実際の映像で例を出すと、人がいない寂しい会場の映像よりも、大売出しの時のように、人が多く集まっている派手な映像の方が、なんだろう？どんな話題だろうと、興味を引くはずです。

画面の中で考えると、『隅の方よりは中央にある物』が目を引き、『面積の狭い物より、広い物』の方が目立ちます。

さらに、『奥に見える物よりは手前に見える物』の方が、存在感があります。

これらを組み合わせることで、強調したい物や、見せたい所を表現していきます。

いくら富士山が、画面の真ん中にドンと置かれていても、その面積が小さく、周りの青空が目立っていれば、富士山の存在感は弱くなります。

その手前に、上半身のサイズで人が写っていたりすると、さらにそちらの方が目立ってしまうという事になります。

画面の『どこ』に、『どういうサイズ』で配置するのか？が腕の見せ所です。

＃11　アクションとリアクション

納まりの良い映像を作る事のほかに、アクションは重要です。

ション（動き）とリアクション（反応）というものも、頭の中に入れて話題を撮影します。

どういう『動き』があって、それに対して、どんな『反応』があったのか？という事です。

（例）

動き＝展示会が開かれて、

反応＝人が集まった。

動き＝集まった人が作品を見た。

反応＝驚いていた。

この部分も、『話題』だからこそ需要で、『記録』の場合は、『動き』だけの撮影でも成立してしまいます。

お笑い番組では、特にアクションとリアクション

（お笑いの場合）

ボケ担当『この前、携帯電話でキミの所、電話したんですよ』

突っ込み『え？かかって来てないよ？』

ボケ担当『かかりが悪いから、アンテナをそっちに向けてみたけど駄目でした』

突っ込み『トランシーバーじゃないんだから』（叩くなどのアクション）

ボケ担当（表情などのリアクション）

となります。

この最後の部分で、アクションの映像とリアクションの映像を切り替え間違えると、お笑いが台無しになってしまうという事になります。

このアクションとリアクションを撮影すると、一方的な意見ではなくなるので、話題に『厚み』が出ます。

アクションだけの撮影という事になると、演奏会の話題などは、この様になります。

会場全体の様子。舞台の様子。演奏をしている人の映像。そして、楽器を扱う手元。

と、目に付きやすい『動きのある物』だけになって、聞いている客の表情などが無いという事になります。

話題を盛上げるためにも、リアクションは必要です。

しかしこの『リアクション』は、面倒な事に、アクションと『ほぼ同時』に起こります。

例えば演奏会の時なども、見せ場（聞かせ場？）になって、激しい演奏が行われると、客席で拍手が起こるなどがそうです。

さらに、アクションとリアクションは連鎖する事があります。

アクションに対してのリアクションなのですが、そのリアクションがアクションになって、次のリアクションを生み、それがまたアクションになって、リアクションが出てくるのです。

これが一段落つくまで、撮影をしないといけません。

しかも、『派手』なアクションに対して、リアクションは『地味』でわかりにくい場合が多く、注意していないと見逃してしまう場合もあります。

さらに、リアクションの映像は、『アップの方が面白い』のです。

カメラマンは撮影現場に着くと、まず、どの位置から、どのくらいの高さにカメラをセットするのかを決め、その光源で、白い色が『白く』見えるように調節し、その後、アイリスやフォーカス、ズーム機能などを使って『絵』を作り、撮影の開始となります。

目の前の風景に集中して、アクションを待ち、リアクションを逃さないようにします。

ちょっと休憩

報道の取材で、県庁の『防災無線』の取材に行った時の事です。

訓練で、国の地震予知判定会からの連絡受け、県の職員をいっせいに呼び出すという話題です。

一斉連絡が出来る装置があるというので、報道陣はカメラを構えて待っていました。

しかし、予定の時間になっても動かなかったのです。

『あれ？』という担当職員。

少し前から重いカメラを担いで構えていたカメラマン達の中にも、『あれ？どうした』と、カメラから目を離す人や、肩から下ろす人も・・・。

どこかおかしくないですか？

作動しない装置もおかしいのですが、報道のカメラマンが、事故を撮影しないなんて、おかしいですよね！

一斉連絡が出来ないなんて、ちょっとした事件・事故ですから、ここを撮影しないと！

確かに取材内容は、一斉連絡装置が作動して、職員が集まって来るという話題なのです。

自分も、予定通りに装置の作動する様子を撮影して、すぐさま階段を4階分駆け降り、入り口に向かう手はずでした。

あわててやって来る職員の姿を撮影して、取材終了です。

先の事を考えながら取材する事は、とても良い事ですが、先の事ばかり気にして、臨機応変に対応できないというのでは、カメラを持っていても『普通』の映像しか撮影できませんね！

これと同じ事は、一般の人の撮影にも見られます。

親子料理教室で、子供が材料を混ぜていると、手が滑って材料が流し台にこぼれてしまいました。撮影はそこでストップ！

その次の場面では、何事も無かったかのように、材料を焼いている場面でした。

撮影は、お父さんかお母さんですから、材料がこぼれた時点で、あわてて助けに入ったのかな？とは思うのですが、そういう場面で、子供がどうするのか？とても続きが気になります。

この様に、日常見る風景とは違うので、話題性があり、撮影して面白いのではないかと思います。

＃12　舞台の位置やセットの位置を知る

話題の内容によっては、会場や舞台の中心にカメラを置いて撮影する事も必要になってきます。

スポーツの場合は、センターラインやセンターサークルなど、目印になる物がわかりやすいのですが、舞台やスタジオセットでも、周りを良く観察すると分かります。

照明設備やマイクの位置などは、その場の中央にある事が多く、イスなどが並んでいる場合も、客席の中央にあるイスの列を見つければ良いのです。

舞台の中心を知るために、舞台を見るのではなく『天井』を見る事があります。

13　カメラマンは気が利く

取材の現場を知らず、撮影された映像を見るだけの観客には、画面からしか情報が伝わりません。

その人達の目の代わりとなるカメラマンは、気を利かせて、あんな映像、こんな映像と情報が伝わるように工夫して映像を作ります。

これには日頃の訓練も必要です。

機械的に、取材だからガムテープとビニールテープ、ビニールシートを用意する。というアシスタントがいますが、雨の日はタオルを多めに持って行くとか、レンズクリーナーを用意するなど、気を利かせることが、先を読む練習になると思います。

要するに、自分で考えるという事なのです。

サイズという物が決まっているからといって、機械的に、広い場所説明の映像を撮影し、顔のアップを撮影して、手元を撮るというのではなく、表情が良いから顔のアップを撮影するようにします。

広い会場の映像も、賑わいの無い会場の映像を撮影するよりも、人が多くいて、盛り上がっている映像の方が良い訳です。

賑わいの無い会場の映像も、『絵』になっていれば撮影しておいて損は無いのですが、それを撮影したからといって、盛り上がっている会場の『絵』を撮影しなくて良いということにはなりません！

撮影現場に行く時も、『自分で考える』カメラマンの仕事は始まっています。

火事の取材の時など、『どこどこに大至急行ってくれ』と言われ、早速、機材を車に積み込んで出動！という事になる訳です。

移動中に、『〇〇の何番地』と、携帯電話に連絡が入るのですが、住所ではなかなかわかりにくいのです。

遠くから見えていた煙も、近づくにつれ見えづらくなるし、消火活動が進んでいれば、煙も次第に納まってきます。

ここで住所標識を調べて・・、何て、呑気な事をやってはいられません。

まずは車の窓を開け、臭いと音を感じ取る努力をします。

音は意外と反響してわからないのですが、臭いがすれば、風の向きを考えて、場所を判断するのです。

本部からの連絡を待っているだけのカメラマンは、日頃の取材でも、セオリー通りの撮影しかしないように思いますね。

余談ですが、こんなアシスタントもいました。

海外ロケに出掛けるという事で、空港にいたのですが、どうも一人落ち着かない奴がいるのです。

聞けば、飛行機は初めてだという事でした。

こういう場合、土足で乗っちゃ駄目だとか、乗る時に利用回数を言うとか、冷やかされるのですが、そんな言葉も耳に入らない様子でした。

機材のほとんどはカーゴに預け、カメラマンは、カメラを持って手荷物検査のゲートをくぐります。

一応電源を入れて、本物のカメラである事を証明します。

その時、手荷物検査のブザーが鳴り、飛行機初体験のアシスタントが捕まっていました。

X線検査を受ける為にトレーに乗せられたウエスト・バックからは、ニッパーやドライバーなどの工具がどっさり出て来ます。

それはもう、飛行機を分解するんですか？

ぐらいの勢いです。

確かにアシスタントとして、撮影機材に何かあったらその場で修理という事も考えられますが、そんな言い訳が通用するはずも無く、ウエスト・バックは、到着空港での返却となりました。

マニュアル通りに行動しても、駄目な事ってありますよね！

14　カメラ操作はリズムに乗って

飛行機に乗る話の次は、リズムに乗る話です。

ズームインやズームアウト、パン（カメラを振る撮影）をする時などは、その場に合った音楽を思い浮かべながら、テンポ良く行います。

イチ、ニッ、サン、シ♪ニイ、ニ、サン、シ♪というテンポで行う人もいるようです。

自分の場合は、さ～く～ら～♪などと、その場に合う『叫に合わせて』操作しています。

その方が動きに『強弱』がつき、機械的に感じないと思うのです。

ここでも、機械的に風景をぶつ切りにするのではなく、その映像は、カメラマンという人間が、気持ちを込めて撮影しているのだという事を主張します。

カメラを振る際には、振る前と後の映像をしっかり覚えておいてもらったほうが効果的ですから、カメラを動かす前の映像を長めに撮影し、振った後の余韻も、たっぷりと撮影します。

編集する場合も、ある程度リズムを持って映像を切り替えていきます。

イチ、ニ、サン、シ♪、ニイ、ニ、サン、シ♪のリズムで切り替えたいのですが、動きのある映像がこのテンポ分しかないと、前後の『のりしろ』が無いという事になります。

映像が切り替わった途端に、『絵』が動いてしまっては、どんな映像からどんな映像までの変化なのか？確認できません。

ここからここまでを撮影したいという、撮りたい映像が決まったら、まずは『導入の映像』として、始まりの映像を長めに撮影します。

そしてカメラを動かし、映像が決まった所で『余韻の映像』として、決まりの映像をしばらく撮影します。

ここで注意ですが、実際の撮影中に、イチ、ニ、サン、シ♪ニイ、ニ、サン、シ、と『言いながら』撮影しちゃ駄目です！

気持ちの中だけで、カウントを数えます。

当たり前の事ですけど、撮影中に声に出すと、カメラについているマイクに入っていて、しっかり収録されている場合があります。

場所を移動して風景が変わっても、イチ、ニ、サン、シ♪ニイ、ニ、サン、シ、と、カウントが入っている映像を見た事があります。

映像は、話題としてしっかり使える物だったのですが、音声が使えないのです。

カウントが気になって・・・。

#15 カメラをどこまで動かすか？

カメラを振る撮影方法を『パン』といいます。

ここからここまで、という位置関係や、このような広さという場所説明に使います。

発表会など、舞台の上に並ぶ人の列を撮影する場合、どこまでカメラを振りながら撮影すればいいのでしょう？

物によっては、まるで一回りしているのではないか？と思うような、長い距離をパンしている場合があります。

あまり長く振っても、最初の映像の印象が薄れてしまっては、効果的ではないと思います。

長く続いている様子『だけ』を表現したいのであれば、飽きるほど長いな！とは思うのでしょうが、その場合は、本当に飽きている場合があります。

ここでも重要なのは、リズム感で、イチ、ニ、サン、シ、で止まるのか？イチ、ニ、サン、シ♪ニイ、ニ、サン、シ、まで振って、止まるのか？

イチ、ニ、サン、シ♪ニイ、ニ、サン、シ、サン、ニ、サン、シ♪シイ、ニ、サンシ、と続くのか？

撮影現場の雰囲気で、振る範囲とリズムを決めます。

次に、その範囲で振れる『サイズ』の映像を作ります。

アップなど、顔の表情を表現するサイズなら、二人ぐらいしか振れませんが、上半身のサイズなら、8人以上の人の様子を見せる事が出来ます。

カメラの撮影位置も重要です。

近くから撮影できるのであれば、広い絵にして、大きく振ってしまえますが、遠くからのズームイン撮影となると、長い距離を振るのには適さない撮影という事になります。

振ったんだけど、列の最後まで見せられない！という場合も、もちろんあります。

その場合は『違う見せ方』を考えます。

長い行列の場合は、先頭から列後方までの振り込みの映像を撮影して、最後尾が見えない長さである事を表現しておいて、その後、途中にいる人の顔を、改めて見せるなどの方法です。

舞台上の子供たちを撮影する場合も、まず、全身がわかる映像で舞台上を左から右に振るなどして、子供達が並んでいる様子を見せます。

次に、表情のわかる映像を撮影します。

右から左に振って2～3人を見せたら、違う場所の子供の表情を、今度は左から右に振り込んで2～3人見せるなど、テンポ良く見せる工夫をします。

長い物は割って見せれば良いし、その割り

方を工夫すれば良い！という方向に考え方を変えるのです。

見える風景を正直に撮影しても、それが画面という狭い範囲の中で、上手く伝わるかどうか？考えないといけませんね。

会場の風景を撮影する場合も、隅の方にも人はいるのですが、その人まで画面に入れようとすると、にぎわいのある部分が画面の片隅に行ってしまったり、構図によっては、人のいない通路の部分が画面の中央に来て、日立ってしまうなど、本来にぎわっているはずなのに、画面からそのにぎわいが伝わらない場合があります。

こういう場合は、残念ですが会場の隅にいる人の事は無視して『絵』を作ります。

どこまでを見せて、どこを見せないようにするのか？あまりにも作り過ぎて『嘘（にぎわっているのに寂しく見えるなど）』にならないように、気をつけて風景を切り取ります。

16　味や香りを表現する

見せない風景がある代わりに、見えないものを見せようと努力する事もあります。

『味』や『香り』のわかる映像って、あるのでしょうか？

実際の『味』や『香り』を伝える映像は、今のところ無いようです。カメラやモニターのほかに、別の装置が必要なのかも知れませんね。

しかし、ここであきらめてはいけません！

映像のサイズを工夫したり、狙いを持った撮影で『味』や『香り』表現できるのではないかと思います。

食べ物を口にした後の顔を、アップで撮影する事で、その表情を見せます。

考え込んでいるようなら、味は今ひとつかな？と思うし、うなづきながら笑っていれば、かなりイケテル味なのでは？と推測できます。

すぐに、もう一口食べようと、手を動かす仕草などがあるかも知れません。

花の映像では、ミツバチや蝶が飛び回っていれば、花の香りに誘われてやって来たんだろうと思えるのではないでしょうか？

花畑に来た人が、思わず深呼吸をする映像が撮影できるかも知れません。

花に顔を近づける事も、変な臭いでは、見られない光景です。

もちろん、グラスに水滴をつけるなどして、冷たくて美味しい飲み物を演出することもあります。

料理そのものを、美味しそうに撮影する事も必要ですが、それに係わる周りを見せる事で表現できる事柄もあるようです。

#17 写り込みと反射

展示会などの撮影では、展示ケースのガラス面や、場合によっては作品自体が鏡面で、その表面に『風景』が写り込んだり、光の反射などが見られます。

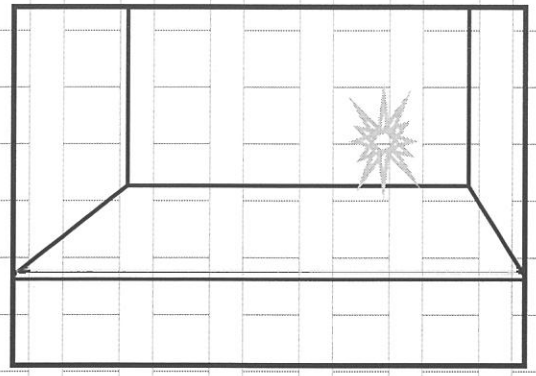
写り込みは、カメラと同じ側にある『明るい部分』が原因になっています。

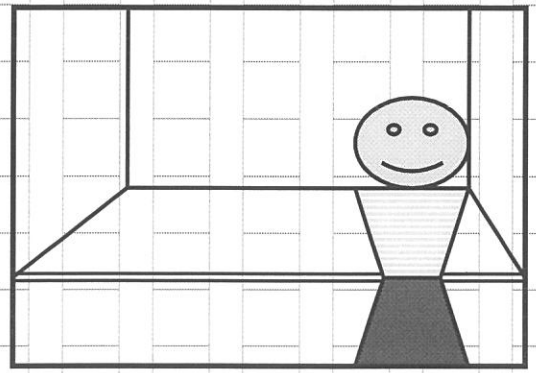
写り込み部分にズーム・インすると、その正体を確認できるので、そこに当たっている光を遮ったり、黒い布で覆うなどの工夫をします。

撮影する物自体が、写り込み部分より明るければ、写り込みは気にならなくなります。

反射は、カメラの『反対側の位置』にある光源や明るい部分が原因になります。

これも、その部分にズーム・インをして正体を知り、その明かりを消すか、そこから反射面の間に黒い幕などを置き、光を遮ります。





反射角度が変わるように、物を動かしたり、カメラの位置を変えるなど、撮影角度を調整する事も有効です。

その他の対処として、ユニークなのは『物で隠す！』という事です。

写り込みのある位置に、鉢植えや人を配置してしまえば、そこはガラス面でなくなってしまうので、反射しないという事になります。

照明の写り込みを『目玉』などと言いますが、『目玉は物で隠す』という言葉あるように、明かりを当てている人で隠してしまったり、花を置いたりしています。

18　照明の話

照明のつけ方で『立体感』を出したり、雰囲気のある場面を作り出し、『気持ち』を表現したりします。

背後からの光を強く当て、正面を暗くする事で、重々しい感じの映像にしたり、わざと背景の壁に影を落とすなど、お洒落な空間を演出します。

明かりには『硬い明かり』と『柔らかい明かり』があり、硬い明かりは、天気の良い日の太陽光であったり、照明を直接当てるなどの強い明かりで、影がくっきり出ます。

歴史物のブツ撮りなど、影を強調する場合は、硬い明かりの方が良いようです。

柔らかい明かりは、間接照明や、光源に光を弱めるフィルターを掛ける事で作り出せる明かりで、影は薄くぼんやりとします。

照明が均一に当たっているような映像になります。

これらを用途に合わせて使うのですが、普通の取材であれば、人工的に光を当てていながらも、自然の風景に見せる工夫をします。

影を強調し過ぎてしまうと、目がそちらに行き、本当に主張したい事が見えなくなってしまうからです。

どのような影の出方が良いのか？

どのような影が、話題の雰囲気を損なわないのか？を考えながら場面を作ります。

基本的には、照明はカメラとほぼ同じ位置から当てます。

後ろの壁に影が漏れていて、画面の中で本人よりも目立ってしまう場合は、本人の立つ場所を壁から離したり、照明の位置を変えて、影を逃がすなどの調整をします。

夜の場面で建物を撮影する時などは、カメラから角度をつけた場所に照明をセットして、『街灯』の明かりのように見せる事もあります。

夜道を歩く人の映像を撮影する場合にも、照明マンを電柱の陰に隠し、そこから明かりを当ててもらうと、街灯の様に見せる事が出来ます。

照明に関しては、白い色が、その光源で白く見えるように『ホワイトバランス』を調整する必要があります。

同じ太陽の下でも、日向と日陰で違うし、蛍光灯の種類でも、『昼光色』と『電球色』で違います。

自動で調節してくれるカメラもありますが、太陽光や蛍光灯、電球の明かりなど、光が混在している撮影現場では、強い照明を当ててしまう事で、光源を一本化してしまう事があります。

よくあるのが室内の取材で、窓の外から外光が差し込み、天井には蛍光灯とダウンライトがついている場所です。

この様な時は、強い取材用のライトで白を調整し、それをつけて取材する事で、他の光源の事を考えなくていいようにします。

実際の報道取材では、照明をつけると撮影される側も意識したり、作為的な感じになるなど、自分としてはあまり好きな行為ではないので、なるべく現場の明かりだけで撮影しています。

ちょっと休憩

今や横長の画面はお馴染みですが、ハイビジョン・デジタル・カメラが出始めたばかりの時に、今までの画面のサイズと違っていて、撮影するのが人変そうだなぁ～と思っていました。

そんな時、始めて撮影した横長画面の話題は、『耳掻き』でした。

女性の膝枕で耳掃除をする映像など、横に長く見せる事が出来る品物で、絵作りに苦労は無く、意外に横長の画面も良いなぁ～と、高を括っておりましたら、次に来た横長番組の話題は、『東京タワー』でした。

無茶苦茶、縦長じゃん！

高さを見せようとして上に振り上げると、画面の左右に余分な空間が多くなり、どう見せたら良いのか？と、撮影場所を探すのに苦労した事を覚えています。

今後横長の画面になると、照明マンが隠れていた電柱も、しっかり画面の中に入ってしまうでしょうから、スリムなスタッフが要求される・・かも知れませんね！

#19 姿勢を正しく

撮影した映像が、少し斜めに写っていると感じる場合、撮影時の姿勢を確認してみます。

両手でカメラを包むように持ち、脇を締めてアゴを引きます。

アゴを引くと顔が垂直になるので、その状態でファインダーや液晶画面の映像を見ることが出来れば、撮影している映像が水平かどうか確認できるはずですね！

ここで注意！

アゴを引くのと、うつむくのは違います。

カメラを上に振り上げている時でも、アゴを出すのではなく、アゴは引いて、撮影する映像を確認します。

さらに、撮影する時には、ファインダーや液晶画面だけを見ていては駄目です。

覗き込むように見る姿勢は背中が丸くなり、垂直を確認しづらくなります。

ファインダーや液晶画面から少し目を離し、カメラの向こうの様子も、盗み見えるようにしておきます。

撮影している画面の外にも、動きがあり、それによって写している人や景色に変化が起こるかも知れません。

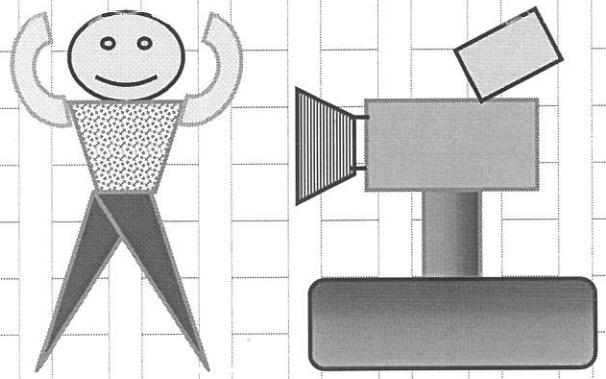
それを早めに察知する為に、撮影している時でも周りを気にしています。

カメラマンの有利な姿勢で撮影する事も、撮影に集中できる一つのポイントだと言えます。

例えば、制作のアシスタントが、『このポスター撮影して下さい』と言って、スタジオにやって来ます。

それでどうするかと言えば、『自分の目の高さ』に合わせて、パネルに張っちゃいます。

スタジオのカメラは、ファインダーがカメラの上部にあり、レンズの位置はそれより低いのです。



人の目の高さにポスターを貼られた場合、レンズを目の高さにしないと見上げた感じの映像になってしまいます。

しかし、レンズを目の高さにすると、ファインダーの位置やカメラを操作する位置も上になり、本来の姿勢で操作出来ません。

ポスターを人の目の高さに貼るのではなく、カメラのレンズの位置に貼る事で、問題は解決します。

体が不安定な状態で、安定したカメラ操作が出来るとは思えません。

運動会の撮影をしているお父さん達にも言える事ですが、腕を伸ばして、人の頭越しに撮影すると、液晶のファインダーしか見えていないという事になります。

競技の状況が見えない撮影ですから、何かアクシデント（撮影していて、それが一番面白い）があった場合など、対応できないのです。

角度が変わる液晶ファインダーは、確かに便利ですが、カメラマンの有利な姿勢を考えると、アルミのカメラケースを踏み台にするとか、3段ぐらいの脚立を使うなど、自分ごと高い位置に行く事を考えた方が良いのではないかと思います。

持ち込み禁止などという制限がある場合は駄目ですけどね！

20　レンズのズーム機能は諸刃の剣

レンズのズーム機能は、自分が動かなくても、遠くの風景を身近に撮影できて便利なのですが、レンズのズーム機能でアップにすると、手ぶれは、アップにすればする分だけ目立ちます。

ズーム機能を使わずに、カメラが近づいてアップにすると、手ぶれはそれほど気になりません。

ズーム機能は、フォーカスを使った立体感が出せるという利点もありますが、せっかくの立体感も、揺れていては違和感の方が強く残ってしまいますね。

ズーム機能を使う時は、なるべく三脚などでカメラを固定する事が必要です。

さらに、便利だからといって、使い過ぎるのも考えものです。

人の表情からズームアウトして、場所説明の広いサイズにしたかと思ったら、すぐに次の人の表情までズームインしてしまう！など、多用すると、落ち着きの無い映像になってしまいます。

遠くの風景をズームで見せる映像も、どこか他人事のよう（客観的）な印象にるので、臨場感を出したいのであれば、カメラ自体が近づいて撮影しないと駄目です。

ズームインをする場合は、この映像のここの部分が『見所！』とか、ズームアウトなら、この周りは、さらにこの様になっていきます。というような、『説明のつく』動きにします。

便利だから使うのではなく、目的を持って使う事が必要ですね。

ズームイン、ズームアウトの映像も、その変化を印象付ける為に、導入の映像と余韻の映像を長めに撮影します。

取材カメラのズームレンズを、手動で扱う場合、ズームリングをつまんだ状態で操作すると、決めた映像に合わせやすいと思います。

ゆっくりとズームする場合には、指の腹を使ってズームリングに置き、リングと一緒に指を滑らせる方法があります。

円周をなぞる感じではなく、真直ぐに移動させる気持ちでやると、スムーズに行くのではないでしょうか？

急激なズームを要求されることもあります。

そんな時はズームリングについている『ピン（ズーマーピン）』を使って行います。

動きに合わせて、ズームの方法も3タイプぐらい用意しておくと便利だと思います。

それぞれを練習しないとならないので、3倍ぐらい、習得の時間はかかりますが・・・。

ちょっと休憩

衛星を使った中継や、デジタル放送の生番組では、自分が撮影している映像と、実際放送されている映像の間に時間のズレが生じています。

これは信号を変換したり、回線の距離の問題だったりするのですが、生放送で撮影する場合には、とても邪魔なズレなのです。

今までは、撮影された物がすぐにそのまま放送できていたので、画面に映し出される名前スーパーや場所のスーパーなど確認しながら撮影していました。

リターンと呼ばれるスイッチがあって、それを押すと、今現在放送されている映像を見る事が出来るのです。

今は、中継中にリターンを押すと、『少し前に撮影した映像』が見え、それを見ながら

ズームやパン、カメラを振る撮影）をすると、操作してもすぐには画面に反映されず、少し遅れて映像が動くわけです。

ですから、以前は、リターンを良く見て、スーパーの位置などに気をつけて撮影しろと言われていたのが、最近はリターンを見るのは、画面の切り替わりの時だけにして、自分の撮影している映像に切り替わったら、すぐにリターンから手を離し、今撮影している映像に集中します。

その中で出されるスーパーなどは、今出ているんだろうなぁ～と想像して、確認する時にだけ、リターンを押します。

通常の撮影では、リターンを押して、放送されている映像を確認するという作業は無いのですが、人の名前スーパーが入る位置や、場所スーパーの入る映像など、説明文が入る事をあらかじめ予想して撮影する（映像を作る）というのは、大事な事ではないかと思います。

21　撮影すると風が吹く？

花などを撮影する時に、収録を開始すると今まで無かった風が突然吹いて、狙っている花が大きく揺れる！などという事があります。

不思議なもので収録を開始すると、風が吹いたり、人が横切ったりと、不都合な事が目に付くのです。

それでも、はっかくそこを選んで、撮影をしようと思ったのですから、揺れている花の映像よりは、しっかり確認出来る映像を撮影したいものです。

どんな映像でも『撮影すれば良い』というのではなく、綺麗に見える映像や、良い瞬間、良い表情を撮影します。

その為に待つ時間は『必要な待ち時間』ではないかな？と思います。

あわてて意味の無い映像を撮影するよりも、そこは時間をかけて良い映像を撮り、移動時

間や、セッティングの時間を早くする事で補います。

必要な待ち時間とは言っても、考え方一つで、その時間を短くできます。

例えば花を撮影する場合であれば、細い枝は揺れやすく、太い枝は揺れがすぐに収まりますから、そういう事も頭に入れながら花を選びます。

何かしらのハプニングが撮影したければ、そういう『事』が起こりそうな場所でカメラを構える必要があります。

周りを良く観察すると、そういう場所も見えてくるかも知れません。

＃22　インタビューは具体的に！

インタビューの撮影では、必ずイヤホーンをつけて、会話を聞きながら撮影します。

話題を理解しながら撮影する為です。

話の重要なポイントで、表情にズームインする事なども考えながら、時には自分で口ずさみながら取材が続きます。

山間部にある施設で、竹細工職人さんへのインタビューをした時のことです。

まだ慣れていない女性リポーターが、どうしてこういう物を作っているのか？その理由を質問します。

『何で作っているんですか？』

職人さんはテレビの取材などが始めての人なので、取材が来たということで舞い上がっていますから、

『竹で作っています』

と、見ればわかるような答えが返ってきま

す。

質問も悪かったのですから、ここはリポーターも奮起して、もう一粘り、

『どうしてこういう竹細工を作っているんですか？』

と聞くと、

『好きで作っています』

『そうですかぁ～』って、やり遂げたような表情のリポーター。

しかし、ここで納得されちゃうと困ってしまいます。

どうして、好きなのか？

どういう気持ちで、作っているのか？

どんな想いが込められているのか？

など、具体的な答えが返ってくる質問をしますす。

昔からこのあたりに住んでいて、竹の良さを知っている。質感も良いし、加工もし易いこの竹の良さを皆さんに知ってもらいたくて、竹細工を始めた。などという答えを、その後

に聞き出す事が出来ました。

客観的に現場を見ながら、会話を良く聞いて撮影している カメラマンは、あれ？この答えは具体的じゃないな？とか、この質問じゃ、答えは出てこないだろう！などと、気づく事がありません。

その時は、インタビューの終了後も撮影を止めないで、どんどん質問しています。

カメラマンという立場ですから、ちゃんと話題を理解していて、会話が聞き取れていないと、それらの質問も余計なお世話になってしまいますから、注意して行いましょう。

しかし、そのぐらい会話を聞いていないと駄目だという事です。

インタビューの終わりに、洒落た質問の一つぐらい『投げかけられる』カメラマンになりましょう。

ベテランリポーターの話。

子供にインタビューするのも大変です。

『カメラだ、カメラだ、カメラマンだ～。何撮ってるの～？』

と、集まってくる割には、マイクを向けると、照れて何も喋らないのが子供です。

喋ったとしても、

『うん、そう、うん、そう』

ぐらいで、自分の意見をなかなか言葉にしてくれません。

全国ネットの生中継もこなす『ベテランの女性リポーター』と、子供のインタビューを取材に行った時の事です。

『僕は何が好きなの？』

と、子供の目線にしゃがんで、インタビューを始めます。

『○○マン』

『○○マンのどういう所が好きなの？』

『カッコイイから～』

『どんな所がカッコイイの？』

ここで子供が悩む訳です。

『う～ん』。

頭をひねる子供の姿を見て、女性リポーターが透かさず一言。

『ちょっと○○マンになってみてよ』

この一言で子供の顔が急に明るくなり、光線を出すポーズをします。

『そうか～、そうやって敵をやっつけるんだね』

子供は、女性リポーターに乗せられて、自分がカッコイイと思うポーズを無意識にやってしまったのです。

『怪獣をやっつける所がカッコイイ！』

と、子供は自分の意見を導き出してくれた女性リポーターにすっかり心を許し、立て続けに喋りまくります。

空を飛ぶ所がカッコイイと思っている場合は、空を飛ぶ格好をするし、変身がカッコイイと思えば変身をするようです。

言葉にならなければ、体で表現してもらえば良いと感じた瞬間でした。

これは取材の時だけでなく、普通の生活でも言える事なのかな？と思いました。

例えば子供が泣いている時、

『どうしたの？』

『何があったの？』

と聞いても、なかなか現状を把握している子供はいません。

『どこが痛いの？』と聞くとか、『痛い所を触ってみて』と具体的に聞くと、その箇所に手が行き、そこから何があったのか想像する事が出来ると思うのです。

上手いリポーターは、賢いお母さんになるかも知れませんね！

#23　止めるタイミング

撮影を開始して、どこで収録を止めるのかというのも、大事なポイントです。

撮影において『音』もかなり重要な物だという事がわかっていれば、講演会などの撮影では、コメントの切れ目を待って撮影を止めます。

場所説明の広い映像では、走り過ぎる車が画面から消えるまで撮影するとか、人が抜けていくまで、または、いなくなってしばらく撮影して『余韻』を持って止めます。

アクション（動き）を途中で切らない事が、重要です。

編集をする時も、アクションの途中でつなぐことは、そうあるものではなく、動きの無い『余韻』の部分が使える場合もあるのです。

何も動きが無くて、これが抜けるまでなどの様に考える事が出来ない場合はどうするのか？

ここでも、あのリズムがポイントになってきます。

その場のリズムを感じ取り、イチ、ニ、サン、シ♪ニイ、ニ、サン、シ♪サン、ニ、サン、シ♪シイ、ニ、サン、シ♪プラス余韻ぐらいの分量を撮影するのです。

この、イチ、ニ、サン、シ♪ニイ、ニ、サン、シ♪というカウントですが、話題によって速さが変わります。

春の桜の映像などは、優雅に『イチ、ニ～、サン、シ～、ニイ、ニ～、サン、シ～』と、4分の4拍子程度の速さか、または、『さ～く～ら～、タンタンタン、さ～く～ら～、タンタンタン♪』の様な一節のリズムで考えますが、事件・事故の場合、気持ちも焦っていますので、その場に流れるリズムも『イチ、ニ、サン、シ、ニイ、ニ、サン、シ』が、倍

ぐらいの速度になります。

まず広い場所説明の映像を『イチ、ニ、サン、シ、ニイ、ニ、サン、シ』と撮影して、次に現場の詳細な映像を『イチ、ニ、サン、シ、ニイ、ニ、サン、シ』と撮影します。

事件・事故の現場は衝撃的な風景である事が多く、カメラマンも動揺した撮影になりがちですが、『イチ、ニ』『イチ、ニ』のようなテンポで撮影しても、落ち着きが無いだけの映像になり伝わりません。

いくら焦っていても、それなりのカウント分プラス余韻は、説明の映像として必要です。

急がば回れ！の気持ちで撮影します。

余談ですが、編集をしない撮影もあります。

夕方のニュース前に、駅で線路に人が落ちて怪我をしたという事故があり、取材に行った時の事です。

最初のうちは、編集も出来るようにと、導入と余韻の映像を気にしながら撮影していたのですが、これで帰って編集している時間があるのか怪しいと思ったので、最後に編集のいらない撮影に切り替えました。

ワンカメショー（1台のカメラで見せる）とか、ノー編（ノー編集）と呼ばれる撮影です。

まず事件のあったホームの広い映像を撮影し、警察と駅員のいる様子を見せてから、そのまま線路方向に振ります。

しばらく落ちた現場を見せて、チョークでマークされている場所にズームインします。

線路に沿ってカメラを振り、ある程度見せた後に、ズームアウトして線路の映像にします。余韻として見せてから、今度は向かい側のホームに振り込み、周りで見ている人のリアクションの映像にします。

呆然と立って見ている人達の映像を見せて、そのままこちら側のホームに振り込み、警察

官と駅員のグループ映像にします。

今度は警察官の顔にズームインし、表情を見せてから、駅員の顔に振り込み、その表情を見せます。

そのままのサイズで足元に振り込み、ホームの先端（線路側に突き出た部分）を撮影し、最後はそこからズームアウトして、広いホームの映像にして、たっぷり時間をとって撮影します。この映像になったら『終わり』という合図です。

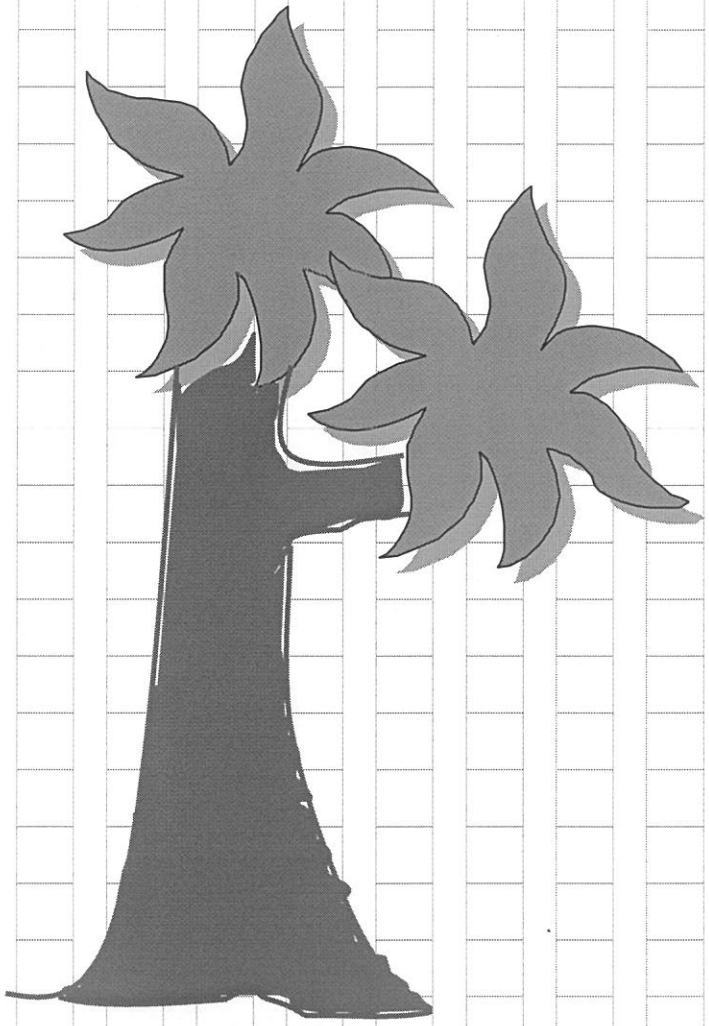
このように『絵』から『絵』に映像を変化させていく事が大事です。

そのためには、今現在撮影している映像を気にしながらも、ファインダーの外を見て、次の映像、次の次の映像を探すのです。

24　木の上のライオン

取材でサファリパークに行った時の事です。

木の上でライオンが昼寝をしていたのを見て、とても驚いた事があります。これをどう表現したら良いのでしょうか？



木の上にいるライオンは一頭だけで、下の方にはライオンの群れがいます。

目に付いたからといって、『木の上のライオン』だけ撮影しても、どのくらいの高さの木の上にいるのかわかりません。

その映像から、木の高さを表現しようとして、木の根元方向にカメラを振り下ろすと、決まりの映像が『木の根元』という、何とも締まらない結末になります。

ライオンからズームアウトして、広い風景の映像にしてしまう手もありますが、言いたい事と逆のような気がします。

その他には、どんな見せ方が出来るのでしょう？

『木全体が見える広い風景』で見せるか？

その風景から『木の上のライオン』にズームインするのか？

木の根元をまず見せ、そこから上に振り上げ、『この木の上に、ライオンが寝ている』

と見せるのか？

表現方法は、これらの映像に絞られると思うのですが、この中から、木の全体像なんて撮影できないという撮影場所の制限や、先にライオンが見えてしまうのは嫌だ！などという表現方法を考えて、どういう見せ方が一番良いのか？判断します。

その時は、園内を走るサファリバスに乗っていたので、近すぎて木の全体を見せる事が出来ず、根元から振り上げる映像で見せました。

事前にサファリパークの話題です！という映像は撮影してあったので、それの話題の途中に木を見せる事で、『何で木？』と思わせておいて、最終的には振り上げて木の上のライオンという映像になり、撮影現場で自分が感じた『え！木の上にライオンがいる～！』と同じ様な『驚き』を、表現できたのではないかなと思います。

＃25　ネタの先バレは、要注意！

最初に『見所』を見せてしまうと、話の盛り上がりに欠けると思われます。

撮影の時も注意が必要ですが、編集をする時も、『起承転結』で見せるようにします。

まず、軽く人目を引く映像で見せます。これは、会場がにぎわっている映像や、今から紹介する物のグループの映像です。

人が集まっている映像は、『何かあったのかな？』と、思わせる効果があるようです。

次に、場所や環境を説明する映像を見せたり、どんな人が係わっているのかを紹介して、話題の説明に入ります。

これで、『起、承』と繋がり、次に『転』となる訳ですが、これは『どんでん返し』ではなく、『見所』で良いのです。

撮影現場に行ったカメラマンの『ここが見

所だったよ！』という映像が、ここに入ります。

展示物の、筆使いや素材の様子、加工具合を見せる映像も、『見所』と言えると思います。

そして、『結』の映像は、会場の広い映像になるのか？作品のグループになるのか？

話題を締めくくるのにふさわしい映像で、終わります。

先に目を引こうと『見所』を持っていってしまうと、全体的な印象は『注目した割に薄い内容』という事になりかねません。

26　編集での音活かし

編集では、早めに映像の音を聞かせる工夫をします。

映像の音というのは、撮影時に収録した音で、インタビューであったり、撮影現場の現場音です。

話題の冒頭からナレーションが長く続くと、映像の世界に気持ちが入っていかないし、説明ばかりで飽きてしまいがちです。

話題の紹介が始まって、三十秒程度でナレーションは終了し、映像の音を活かすようにすると良いと思います。

その後、テンポ良くナレーションを入れ、話題をアレンジしていきます。

もちろん、冒頭から現場の音を活かす方法もあります。音で引き付けておいて、話題に入っていくのも『手』ですね！

27　企画の3本柱

カメラマンも撮影ばかりではなく、企画を立てて作品を作ってみましょう！

どんな企画が良いのか？

最初のうちは何でも良いのですが、慣れてきたら、企画の3本柱を考えます。

まずは、『タイムリー』であること。時代の先取りは良いのですが、流行遅れや、なぜ『今』なのか？という理由付けが大切です。

さらに、『地域性』があることが大事です。

その土地ならではの話題を提案します。

最後の柱が、『面白い』ことです。

面白ければ、『タイムリー』や『地域性』など関係ありません。それだけで話題になりますから、すぐにでもやるべきです！

笑えるだけが面白いという事ではなく、見応えがあるとか、なるほど！と納得できる内容であること。新たな発見がある！などとい

う内容も、面白いという枠に入ります。

これら3本柱の、どれか一つの企画でも良いのですが、一番良いのは、タイムリーで、地域性があり、面白い話題という事になりますね。

しかし、そのような話題は、なかなか見当たらないのが現状です。

最後に、

バラエティ番組の取材で、台湾に行った時の事です。

女性2人の人気デュオがメイン・パーソナリティーを務める深夜番組なのですが、日帰り台湾ツアーが企画され、早朝から集合して、朝一番の飛行機で台湾に向かいました。

現地に着き空港を出ると、どこから情報を仕入れたのか？台湾のメディアがいて、女性デュオを狙っています。

この二人は台湾でもかなり人気があるらしいのですが、番組スタッフは『日帰り』で撮影をしないとならないので、愛想の良い顔もしていられません。

まずは飲茶を楽しみ、観光と称してショッピング街に出掛け、次に食事、点心などもつまみながら、最後にマッサージです。

これらのどこに行っても、現地のマスコミが付いて来ます。

これが『パパラッチ』かぁ～と思いました。

タレントは脅えだすし、スタッフは警備という余計な仕事が増えるしで、大変なロケでした。

何とか終わって帰る時には、もうすでに最終の飛行機が離陸するという時間でした。

空港ロビーを走りながら移動する関係者。

よく見ると、その中に混じって、地元マスコミのカメラマンも走っていて、ついに税関で止められるのですが、身分証明書を出して、自分はマスコミだ！ぐらいの事を言っている

様子です。

その一部始終を見ていた番組関係者は、

『凄い奴だな、マスコミなら何でも許される と思っているのかね？』

と言っていましたが、自分達は『日帰りで台湾を満喫』しようと、何とも無謀な計画を立てていたのですから、どっちもどっちという感じですよね！

カメラマンをやっていて、どんな所が良いのか？何か得な事でもあるのか？と言えば、取材で普通の人が入っていけないような場所に入る事が出来たり、海外のタレントを生で見ることが出来たりなどの貴重な体験ができる事もその一つですが、日常見慣れている風景の中に、『絵』になる風景が隠れていて、それに気付く事が出来るようになった事が最大の利点ではないかと思います。

そういう風景に囲まれていると言うだけで生活が豊かになるようなきがします。

カメラマンになる！ならない？はともかく、周りをよく観察する事で、先を読んだり、美しい風景を見つけたりしてみてはいかがでしょうか？

自分を取り巻く環境が、少し変わって見えてくるかも知れませんよ！