

## 左右の入れ替え

会話する2人を同時にフレーム内に入れれば、それぞれのボディ・ランゲージや動作としてのリアクションをとらえることができる。そういった様子は、まさに口論や対立のシーンで描いておきたいところだ。ただ、これをする上で難しいのは、どうしても演者たちの姿を側面から映すことが多くなり、正面から顔の表情をとらえにくくなってしまふ点だ。

ボディ・ランゲージも確かに重要だが、人物の思考や感情を知りたいとき、私たちはその人の目を見たいと思うものだ。ここで紹介する手法のように、ミディアムショットからクローズアップまで1ショットでシーンを描く場合には、カメラ移動や演者の動きを巧みにあやつり、彼らの顔ができるだけ多く映るようにする必要がある。

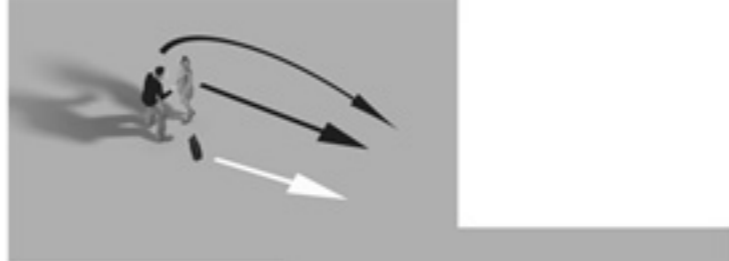
実例では、人物同士が対面していることもあり、彼らの演技も声とボディ・ランゲージを中心にしたものになりがちだ。顔がより映るようにするため、カメラ方向に向かって彼らが歩き、ある時点からドリーに積んだカメラが側面から一緒に移動しながら彼らの姿

をとらえている。ここで大切なのは、演者が歩きはじめる時点で、左右の立ち位置を入れ替えていることだ。

この身体の入替は2つの成果をあげている。1つはビジュアル的な面白さとリアルさを加えていること。単純にお互いまっすぐ歩くよりも、動き全体がエネルギーあふんでいることが分かるだろう。2つ目は、どちらか片方の人物に両面を占領できる瞬間をあたえていることだ。

2人が歩きはじめた瞬間、彼女はカメラに身体をほぼ正面を向けているので、私たち観客は彼女の言葉をより熱心に関心したい気持ちになる。その後2人がカメラの位置までやってきた段階で、彼が彼女に顔を向けると、会話の中心は彼に移行する。

このテクニックを成立させるためには、カメラ側を歩く演者が相手よりもやや遅れて歩く必要が生じる場合がある。この動きは演じている本人からすると不自然かもしれないが、画面上では自然に見えるものだ。



[反例]



[メリダとメリダ] (2004)

## 片方の話者だけに寄る

静かな口論がより激しい言い争いへと変化する場合、どちらか片方の人物に寄っていくことで、高まりつつある緊張感を表現することができる。

この『マグノリア』からの1ショットは、会話している2人に向かってカメラが静かに寄っているが、接近するにしたがって徐々に主人公だけを狙いはじめ、最終的には彼1人をやや見上げるように映し出している。

この手法が可能なのは、2人がバーに並んで座っている設定のおかげで両人がカメラに正面を向いているからだ。公園のベンチでも同じようなことが可能だが、会話する2人が公園で隣り合って座っていることに説得力を持たせる物語上の理由づけが必要だろう。

時々2人が目を合わせる瞬間があっても良いが、チラリと見る程度で十分だ。実生活でもそうであるように、こういったシチュエーションでは目の前に視線を向けたまま会話をするのが普通だから

だ。これによって2人は自然にカメラ方向に顔を向けることができ、観客はその表情をしっかりと見届けることができる。

このカメラ移動は、動き出す前のカメラ位置をかなり引いたところに設定する必要があるのだが、それをするには望遠レンズを使わない限り2人の姿が小さくなりすぎてしまう。ただし、望遠レンズを装着したカメラで寄りながらフォーカスを合わせる作業は容易ではない。そこでドリーの前進はゆっくりとスムーズに行なう必要がある。

カメラが移動を終えて主人公だけを映した画像になっても、会話そのものはしばらく続けられ、今や画面外にいる相手の声もしっかりと聞こえて来るようにする。ただし、その状態での会話を長く保持しすぎないこと。早めに別のアングル、または別のシーンに移行することが望ましい。



【引用例】



『マグノリア』(1999)

## 3人の会話を1ショットで撮る

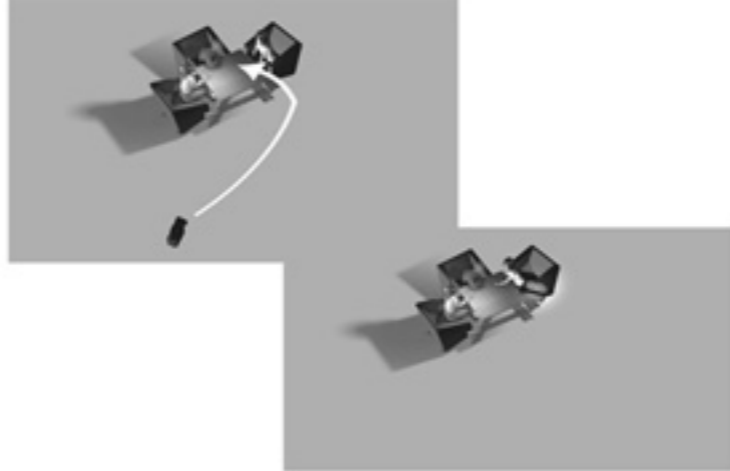
3人が会話するシーンであっても、全員を1つの画面に収めた1ショットで撮り切ることが可能だ。複数のショットをつないで会話シーンを組み立てるのも悪いことではないが、本書では、1ショットでシーンを撮り切ることができるだけ推奨したい。もちろん、複数のショットをつなぐ方式なら、役者が提供する演技を（編集時に）監督の色に染め変えられるという利点がある。しかし一方で、1ショットでシーンを撮り切ると、演者がより役柄に入りこみ、それを見る観客もより自然に作品世界に引きこまれてゆくことが多い。特に会話シーンではそうになってくれることが望ましい。

この「ミュンヘン」からの実例シーンでは、冒頭、テーブルを囲んで座っている3人の登場人物を、少し距離をおいたカメラから映している。そのカメラが寄ることで、2人の言葉を聴いたエリック・バナのリアクションが強調される。カメラの接近に応じて、3人の演者は身体を前のめりにしており、これによって全員が画面内に収まっている。カメラは、前進を終えた時点で左方向にパンをして2

人の演者を映し出す。

最後にこのパンをしたことで、それまでは3人が一貫して会話を交わす中でも特にエリック・バナのセリフに置かれていたこのシーンの焦点が、彼の言葉に対する2人の反応へと移行する。

この手法を成立させるためには、演者が絶妙なタイミングで前のめりになることが不可欠だ。実例の写真を見れば、彼らの姿勢が画面に収まるために計算されたものであることが分かるだろう。こういうことを得意とする役者もいれば苦手とする役者もいる。どちらにせよ、その動きは演技の向上にも有意義なディテールだということを伝えよう。たとえば、前のめりになるという動作は、攻撃的な様子を表現することもできれば、強い関心を持ったことを表現することもできる。カメラ移動に合わせたこの身体の動きが、演技レベルでも適合性のあるものだということが理解できれば、彼らも一層喜んでこの撮影方法に協力してくれるはずだ。



[実例]



[「ミュンヘン」(2005)]

## 望遠レンズで空間を演出する

2人のキャラクターがはじめて出会う場面では、その瞬間を最大限に生かした描き方をしたいところだ。優秀な脚本なら、こういうシーンではセリフ量が抑えられているはずなので、監督からすれば2人の心がふれあう様子をビジュアルで描く腕の見せどころでもある。

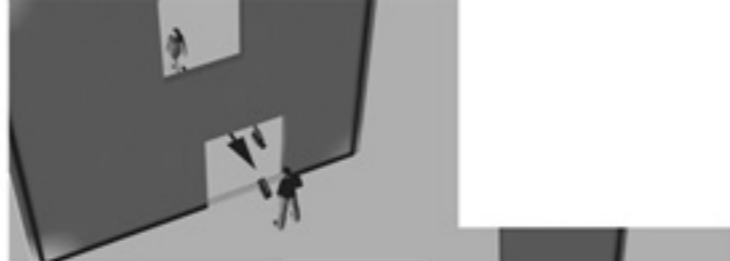
望遠レンズは遠さと近接感を同時に描くことができるので、2人の人物がはじめて出会うシーンには最適だ。『フォール・サ・ドニ』（オムニバス映画『パリ、ジュネーム』より）からのこのシーンでは、出だしてナタリー・ポートマンがカメラからずっと遠い位置にいるものの、望遠レンズのために実際より近くに見ることができる。

さらに、こちらに向かって歩いて来る彼女の動きは、望遠レンズで撮ったことにより、ほんの僅かずつの前進にしか見え、長い廊下を時間をかけてようやくやって来るように描かれている。この2人は今まさに心をふれあわせようとしているところだが、それを結実させるにはある種の努力が必要であることを画面上で見事に表現している。

男性を映したリバース・ショットは、前のショットよりやや短めのレンズを使い、窓枠の下部にその姿を配することで、彼にどこことなく脆弱な雰囲気を与えている。

このショットでは、舞台設定そのものがレンズ選択やカメラ位置と同じくらい大きな意味を持っている。単に部屋を横切るだけではこれほど大きな効果を得られなかっただろう。そうではなく、（奥に見える壁のある）部屋を横切ってからこの長い廊下を歩いて来るところに意味がある。このトンネルを抜けるような雰囲気によって、彼女が単純に誰かと言葉を交わすため移動しているのではなく、彼という人物に向かってこの道のりをわざわざやって来るという印象が与えられている。

また、このショットの最後で彼女が陽光にさらされている演出も注目すべきだ。こちらに近づけば近づくほど、彼女は窓から差し込む陽光によって輝きを増していく。男性は盲人である（つまり彼女の輝きを見ることができない）ものの、心がふれあうことで光輝する彼女の姿を観客は堪能することができる。



[定海神]



『フォール・サ・ドニ』（『パリ、ジュネーム』）（2006）

## 動き続ける

『ティファニーで朝食を』は、確かに欠点のあるショットも少なくはないが、当時の時代を先行する革新的なカメラ移動やステージングの散々を見ることのできる作品でもある。その多くは、とても優美に行なわれているため、そこに技巧がほどこされているという事実を観客に悟られないほど素晴らしい。この実例ショットでは、オードリー・ヘップバーンが単に部屋を横切っているだけにしか見えないが、実は様々な要素が観客の知覚に訴えかけられている。

ショットの出だしでは、冷蔵庫や鏡を相手に忙しく動き回りながら話すヘップバーンの姿が画面中央にとらえられている。会話相手の声は聞こえるものの、その男性の姿を切り返しショットで見せることはしない。これによって、このシーンは彼女のシーンであるということ、この映画が彼女の映画であるということ、この瞬間が彼女だけにフォーカスをあてた瞬間であるということを観客にはっきりと提示している（もちろんそれはストーリーを反映したものだ）。

彼女は歩いてこの男性の近くをゆっくりと通り過ぎていく。この速度は観客が彼の姿や位置を確認するには十分なスピードなので、彼を中心に撮られたショットをまったく挿入せずともこのシーンは

成り立っているのだ。また、このようにチラリと姿が見えるようにしたこと、一切画面に登場しない場合よりもむしろずっと彼の存在感は薄くなっている。

終盤では、彼女が男に背を向けて走り、カメラに顔が見える程度に少しだけ振り向いているが、この角度では男からは彼女の顔を見ることができない。これによって、この部屋には2人の人物がいるけれど、実質的には彼女1人であるという感覚が強調されている。

この最後の部分で重要なのはカメラの高さだ。彼女がしゃがんでもカメラはそれまでと同じ高さを保っている。これはまるで脇役を撮っているような強いのだ。これによって彼女に感情移入していた観客の気持が、ほんの微かに変化することになる。

このように注意深く計算された動きを機能させるには、作品全体を通してすべてのショットにおける意味合いを注意深く追求しなければならない。登場人物の人間像やお互いの人間関係、受ける言葉の内容を反映させた位置に演者を配することで、ストーリー全体をずっと視覚的に語るすることができるのである。



[実例]



『ティファニーで朝食を』(1961)