

映像表現における移動撮影（パンを含む）の効果の検証

"Verification of the effects on a moving shot (including pan) in  
picture expression"

2015年3月

小椋 久雄

## 「映像表現における移動撮影（パンを含む）の効果の検証」

“Verification of the effects on a moving shot (including pan)  
in picture expression”

小椋 久雄  
OGURA Hisao

### [抄録]

今日の映像作品に於いてカメラワークの無い作品はない、つまりカメラの動かない作品はないと言っていいだろう。では何のために、どういう効果を狙ってカメラは動くのだろうか。本論では、「移動撮影（パンを含む）」について実際に公開された海外の映画のシーンもとに解説し、さらに筆者が監督した映画「世にも奇妙な物語 映画の特別編・結婚シミュレーター」（東宝配給2000年公開）を題材に具体的に検証および解析をしていく。

キーワード

移動撮影 合図

### [Abstract]

In present-day image products, there is no product without camera-work. That is, it is safe to say that there is no product without moving a camera.

Then, what is the camera movement for and what kind of effect does it aim to produce?

In this paper, I will explain about "moving shots (including pan)" based on some scenes from actually released foreign movies.

Furthermore, I will specifically verify and analyze a movie "Tales of the Unusual, Special episode in film・marriage simulator" (Toho Movie Distributing Agency released in 2000) which I directed as the subject.

Keywords:

moving shot

### 序文

今からおよそ120年前、フランスのリュミエール兄弟がパリで有料の試写会を開いたのが映画の起源と云われる。最初の映画は、駅のプラットホームに蒸気機関車がやってくる情景をワンカットで撮ったもので、観客は画面内で迫ってくる列車を恐れて席から飛び退いたという逸話も残っている。これら初期の映画の多くは単なる情景描写に過ぎなかった

が、やがて筋書きを含む演出のある作品が作られるようになり、ストーリーが生まれ、音声が付き、三点照明等、いろいろな技法が生まれ映画は発展してきた。その中で生まれたのが「カメラワーク」である。今日の映像作品に於いてカメラワークの無い作品はない、つまりカメラの動かない作品はないと言っていいだろう。では、何のために、どういう効果を狙ってカメラは動くのだろうか。本論では、「カメラワーク」「移動撮影（パンを含む）」について実際に公開された海外の映画のシーンもとに解説し、さらに筆者が監督した映画「世にも奇妙な物語 映画の特別編・結婚シミュレーター」（東宝配給2000年公開）を題材に具体的に検証および解析をしていく。

## 1. 撮影技術の発達

映画史上、最大の発明は「モンタージュ理論」であろう。

19世紀の終わりに旧ソビエトの映画監督クレシヨフは、映像に関する「ある実験」を行った。彼は、以下の様な二通りの映像を観客に見せた。

① 「男の顔」 → 「美味しそうな料理」 → 「男の顔」



② 「男の顔」 → 「棺の中の遺体」 → 「男の顔」



男の表情はどちらも全く同じであるにも関わらず、

①を見た観客は「男が幸福に満ち足りている」と感じ、

②を見た観客は「男は悲しみに耐えている」と感じたという。

映像の組み合わせにより「意味」を生み出すこの技法を「モンタージュ」と呼ぶ。

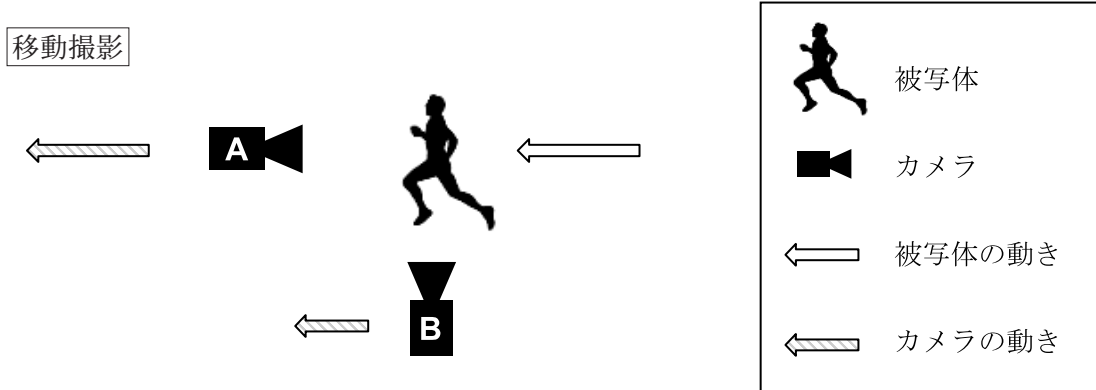
これは「意味のないものにも何らかの意味を見出そうとする」人間の特性を利用したもので、映画の基本的な技法となっている。

この「モンタージュ理論」をもとに映画の理論が発達し「カメラワーク・構図・カットのつながり」といった現代の「映画技法のロジック」が完成していく。

本論で詳しく解説する「移動撮影（パンを含む）」もまた、そうした映画技法の一つである。

## 2. 移動撮影とは？

映画のシーンは全て「FIX（固定）のカット」と「移動撮影のカット」の2種類で成り立っているとと言える。移動撮影とは無論、カメラ自体が動いて撮影を行うことである。本論ではカメラが首を振り、向きを変える「パン」も含めて「移動撮影」と呼ぶ。



被写体に対してカメラ自体も移動しつつ撮影を行うのが「通常の移動撮影」。

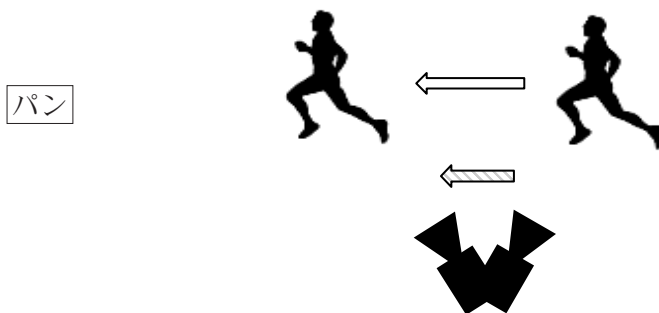
マラソン中継を思い浮かべると分かり易いだろう。

カメラAは被写体を正面から捉えて撮影。

カメラBは被写体を横から撮影。

A、Bどちらも移動撮影と言える。

Aの反対に、被写体を後ろから追っていく移動撮影もある。



パン「PAN」とは「PANOLAMA（展望）」の頭三文字から来たもので、カメラ自体は移動せず、レンズの向きを変化させることで被写体を撮影することである。本論ではこのパンも含めて「移動撮影」と呼ぶ。

## 3. 移動撮影の種類

移動撮影には様々な種類があるが、大きく以下の2種類に分けることができる。

### ① 被写体の動きをフォローする為の移動撮影

被写体が動いている場合、大ルーズを除き、カメラがFIXのままだと被写体はフレームアウトしてしまう。カメラを移動（あるいはカメラの首を振り）させ、被写体を追うこと

でフレームアウトしないように、フォローする為の移動撮影である。

マラソンの中継や、運動会で我が子の姿を撮るパパが自然とやっているのがこれにあたる。被写体が動けばそれをカメラがフォローする、映像表現の中で最も使用されるカメラワーク、「フォローの移動撮影」「フォローパン」である。

映画では「ローマの休日」の王女が初めて町に出るシーンが代表的。カットを割らずに、彼女の動きを「フォローパン」で追いかけることで、初々しい戸惑いを表現している。



この「フォローパン」は「動くものを目で追う」というごく自然な、人間の目に近い動きである。移動撮影の始まりであり、基本中の基本と言える。

## ② 被写体の動きと関係のない移動撮影

被写体の動きを追うのではなく、被写体の動きと関係なく、カメラが移動する場合がある。なぜ移動するのか？ それは撮影者、制作者の意図によって、である。

つまり撮影者なり制作者なりがその動きによって伝えたいことがあるから、カメラが移動するのである。これによってシーンに意味を持たせたり、被写体同士の関係性を示したりすることが出来る。

この「被写体の動きと関係のない移動撮影」こそ、現代の映像表現にとって、最も重要な移動撮影であり、さまざまな応用が可能な大切な技術である。

次より「被写体の動きと関係のない移動撮影」について詳しく解説する。

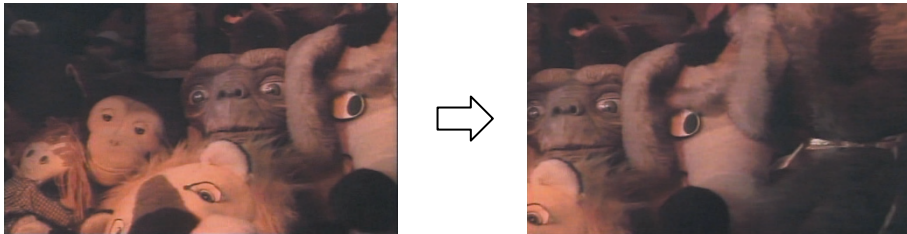
## 4. 「被写体の動きと関係のない移動撮影」について

### ① 主観移動（主観のパン、主観移動）

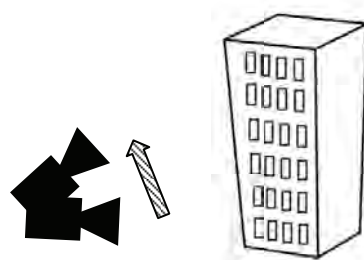
登場人物から見た風景やそれに近いものを写すのが「主観移動カット」「主観のパン」である。人物の主観を写すことで、人物が何を見ているかを示し、効果的に使うことで人物の感情、心境を表すことが出来る。

例えばスティーブン・スピルバーグの「E.T.」の一場面  
子供部屋の物音に気付いた母親が、クローゼットを開ける。

観客は E.T.が見つかるのでは？とハラハラ。ここで「母親の主観のパン」  
E.T.はぬいぐるみの中に隠れているのだが、母親の主観であるカメラはパンして E.T.を通り過ぎる。母親が E.T.に気付かなかったことを表しているのだ。

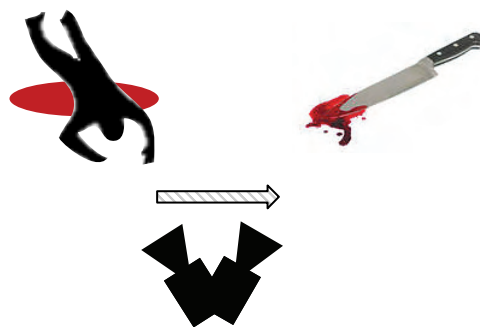


この例のように横のパンだけでなく、上下に動くパンアップ、パンダウンもある。  
例えば、下から上へ超高層ビルを見上げる登場人物の主観を写すことで、その高さを強調することが出来る。



## ② 原因と結果を示す

例えば、人物がある部屋に入って来て死体を発見するシーンを撮るとする。  
人物が部屋に入ってきて驚く。次に、カメラは胸から血を流した死体を写し、そこからパンして死体のそばにある「血のついた包丁」を写す。



そうすることで、この人物を殺害した凶器が、血のついた包丁であることを示す。  
このパンは死体という「結果」と、凶器という「原因」を表している事になる。

また、死体からパンして次の凶器が映るまでの間に、「一体何が映るのだろう…」  
という観客の期待感や不安感、恐怖感を高める効果もある。この「原因と結果」という使  
い方はお笑いで言う「フリとオチ」と言い換えることも出来る。

例えば映画「レインマン」

自閉症の兄、ダスティン・ホフマンが、裁判物のテレビを見たがるので、弟のトム・クルーズは、やむなく知らない民家を訪ねる。

無事にテレビを借り、「テレビ裁判」の番組がテレビに映る。

民家の子供たちのすっかり白けた様子が映し出され、そこからパンしていくと最後に映るのは子供たちをよそに、一人楽しむダスティン・ホフマンというオチ。

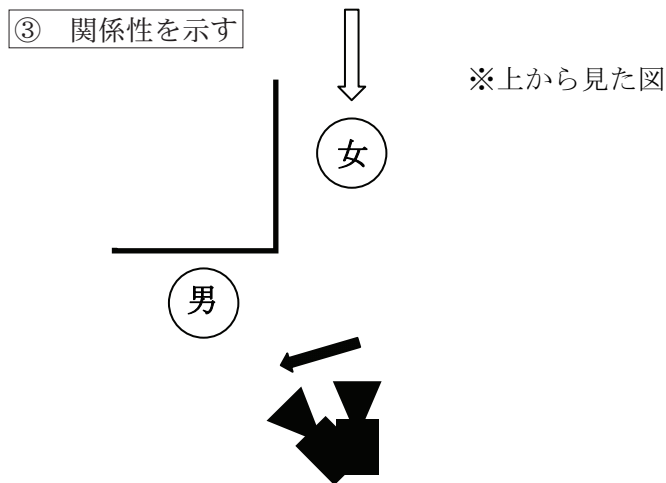


(パン頭) 好きなアニメを見られず白ける子供たち



(パンケツ) 裁判に夢中のダスティン・ホフマン

白けている子供たちは「結果」であり「フリ」。  
テレビを楽しむダスティン・ホフマンが原因であり「オチ」ということになる。



通りの向こうから歩いてくる女、そこからパンすると、曲がり角に息を潜めてナイフを隠し持つ男…。

女と、女を狙う暗殺者、という二人の人物の「関係性」、「位置関係」を示す。カットで割るのではなく、パンにより1カットで撮ることでより多くの情報（位置関係・関連性）を伝え、次の物語の展開を予感させ、なおかつ緊張感を高める効果がある。



もしこれが、パンではなく右のように女と男を最初から一緒に写していたらどうだろうか。次の展開が読めてしまい、意外性がなく緊張感がなくなってしまう。



また女と男をそれぞれ別々に写すと二人の位置関係が分かり辛くなってしまう。

④ 360度の移動撮影

カメラが360度ぐるとパンしたり、被写体の周りにレールを円形に敷いてカメラ自体が360度回転する移動撮影である。



例えば映画「存在の耐えられない軽さ」のラスト近くの男女の抱擁シーンでは男女の気持ちの高揚を謳いあげるのにこのパンが用いられている。



カメラが抱きあう二人の周りを360度ぐると回って撮影している



## ⑤ クレーンアップ、クレーンダウン

クレーンを使い、俯瞰カットからの移動など3次元的なカメラワークにより中心となる被写体に注目させる効果や、ストーリーの高揚感や余韻を高める効果がある。

例えば西部劇のラストシーンで「一人荒野を行く主人公」をクレーンアップで見せると余韻の残るラストになる。



## 5. ドラマ「結婚シミュレーター」における「パン」および「移動撮影」

2000年公開の映画「世にも奇妙な物語 映画の特別編」の中の「結婚シミュレーター」は筆者が監督した作品である。

筆者はこの作品を監督するにあたり、幅広い層に観てもらうことを意識した。したがって、奇をてらった演出を排除し、出来るだけ基本に忠実に、まるで教科書のような演出を心がけた。その意味で、初学者が映像や演出の基礎を学ぶ上で恰好の素材となる映画である。

次に、この「結婚シミュレーター」の中から主な「パン」や「移動撮影」を解説する。

### <結婚シミュレーターあらすじ>

雨の日に映画館の前で運命的な出会いを果たした千晴と有一は、交際の末、婚約する。10年後の相手に向けたビデオレターを撮影するなど、結婚に向けた準備を進めるが、式を挙げる前に「結婚シミュレーター」を使い、結婚後の生活をシミュレーションしてみることとする。ところが結婚後を想定したバーチャルな世界の中で、二人はすれ違いが積み重なっていき、結婚生活は破綻してしまう。この結果を受け、現実世界の二人は別れることに。数日後、二人の手元には手違いでビデオレターが届く。何気なく見てみる千晴。

すると、雨の日の運命的な出会いは、もともと千晴のことが好きだった自分が仕組んだことだったと有一が告白する。驚く千晴。さらにビデオは続き、「お互いのビデオを観終わったら、あの映画館に行ってみませんか。もし上映してる映画がラブストーリーなら、やっぱり僕たちの出会いは運命だったってことにする」

このメッセージを聞いた千晴は急いで映画館へ。するとそこには、映画のチケットを買った有一の姿が…。お互いの気持に気づき、抱きあう二人…。

そこで二人は結婚シミュレーターから目が覚める。実はこのハッピーエンドまでが結婚シミュレーターの世界での出来事だったのだ。

① トップシーンのトップカット（映画のポスターから主人公へクレーンダウン）

映画の始まりのシーンは、作品の中で最も重要なシーンの一つである。  
シナリオではこのようになっている。

○映画館・表

夕暮れの街に激しく降る雨。

さびれた看板の下で高城千晴が雨宿りをしている。

斜め前のバス停にバスが停まり、乗客が次々下りてくる。

ひとりだけ傘を持たない徳永有一が千晴の隣に駆け込んでくる。

筆者はこのトップシーンのトップカットに「クレーンダウン」を用いた。  
映画館に掲げられた「傘を持つ二人の写った恋愛映画のポスター」から、  
「雨宿りするヒロイン」への「クレーンダウン」である。

恋愛映画のポスター → （クレーンダウン） → 雨宿りする主人公（千晴）



筆者はこの「クレーンダウン」により以下のような意図を込めた。

- ・ポスターにより、この作品がラブストーリーであることを示す。
- ・映画や映画館がキーになること。
- ・雨や傘も一つのキーであること。
- ・雨宿りする女性が主人公であること。

主人公の登場に続いて、その次の画も「クレーンダウン」を用いている。

「到着するバス」から「降りてくる乗客（副主人公）」へのクレーンダウンである。

さらに男が女の近くへ移動するまでフォローしている。



主人公の登場時と同じクレーンダウンを用いることにより、もう一人の主人公（副主人公）の登場、更なるストーリーの展開を予感させる意図がある。

何も考えなければここは **FIX** やカット割りでも十分なシーンであるが、クレーンダウンを用いることで観客は何かを期待するはずである。それが、ここでは「もう一人の主人公の登場」であり、ラブストーリーの始まりを予感させている。

## ② 結婚式場のシーン

最初の二人の運命的な出会いから、続いて次のシーン、結婚式場に舞台は移る。シナリオではこうなっている。

千晴(声)「それが、私たちの出会いだった」

○結婚式場・チャペル表

担当者に案内され、歩いてくる有一と千晴。

担当者「…では、夕立がお二人を引き合わせたわけですね」

千 晴「はい、運命を感じました。ね」

有 一「(照れ笑い)」

時間経過し、その後交際した二人が結婚式場へ下見にやって来るシーンである。

ここで筆者は、結婚式場の情景カットなどの説明カットは省略しステディカムによるパンを用いた。(ステディカムとは、徒歩で移動撮影してもレールのような滑らかな映像が撮れる装置である)



(ステディカム)

千晴のストップモーション



映画館での出会いシーンのラストカットで千晴の顔がストップモーションになり

「それが、私たちの出会いだった」と声が重なる。その次のシーンでは結婚式を挙げる男女の後ろ姿が映り、ステディカムによるパンで、ようやく歩いてくる千晴と有一が映る。



結婚式を挙げる男女の後ろ姿 → (パン) → 歩いてくる千晴と有一



「それが、私たちの出会いだった」という千晴の過去形のモノローグの直後に、結婚式を挙げる男女が映るものだから、観客は「あれ！？ あの二人、もう結婚したの！？」と一瞬錯覚する。しかしそれは一瞬で、「ああ、二人が結婚式場に来たんだね」と理解することになる。このように、効果的にパンを用いることで、説明的なカットがなくとも観客を退屈させずに状況を説明し、物語を進めることができる。

### ③ バーチャルの世界に入っていくシーン

千晴が結婚シミュレーターの装置を着けて目を瞑ると、次はヴァーチャルの世界で二人がチャペルで結婚式を挙げている…というシーンに移る。  
ここでは「トラックイン」と「クレーンダウン」を用いた。

装置を着けて目を瞑る千晴 (レールを使った「トラックイン」)



千晴の顔へ徐々に寄ることで、彼女の内面(心の中)へ入っていることを示す。



チャペル 俯瞰 → (クレーンダウン) → 祝福される千晴と有一



装置のある部屋という狭い世界から、俯瞰…つまり「神の視点」にすることで、そこがバーチャルの世界であることを示している。俯瞰ルーズショットからさらにカメラは祝福される二人に近づき、観客は徐々にバーチャルで作られた二人の世界に入っていく。

尚、千晴が目を瞑るシーンで、カメラが千晴の顔に寄る（「トラックイン」する）ことでバーチャルの世界に「入っていく」が、それと対になるよう、目を覚ますシーンでは、千晴の顔からカメラ「トラックバック」する。カメラが千晴の顔から引くで、バーチャルから現実の世界へと「戻った」ことが伝わるようにしている。

④ 二人が喧嘩して子供（有太郎）が泣くシーン

子供が泣き出すシーンでもパンを用いた。まずはシナリオから。

○新居のマンション・キッチン

言い合いをしている有一と千晴。

有 一 「有太郎はまだ小学生になったばかりなんだぞ。どうしてそんな大事なことを相談もせずに決めるんだ」

千 晴 「相談したかったわ。でも、あなたは私の話なんてマトモに聞いてくれないじゃない」

有 一 「…」

千 晴 「とにかく来週から働きに出ますから。その方が家計も楽になるでしょ」

有 一 「俺の稼ぎが少ないから、当てつけてるのか？」

千 晴 「やめてよ、卑屈な言い方するの」

有 一 「……働きに出たいなら、有太郎のためにもお袋たちと暮らすんだな」

千 晴 「同居は嫌。絶対に嫌」

有 一 「(カツとして) ああ、そうかよ。結局自分の考えは少しも曲げずに押し通すんだろ、勝手にしろ！」

千 晴 「(カチンときて) 何よ、自分だけが我慢してるとでも思ってるの？冗談じゃないわ、あなたのそういうとこ大っ嫌い」

有 一 「それはこっちの台詞だ、いい加減うんざりなんだよ！！」  
思わず怒鳴ってしまう有一、いつの間にか戸口に立っていた有太郎が、驚いて泣き出す。慌てて有太郎を抱きしめる千晴。どうしようもない倦怠感がふたりにのしかかる。

千 晴 「私たち…もうダメね」

有 一 「(頭を抱えて) …別れよう」

このシーンでは、「有太郎がいつのまにか戸口に立っている」所でパンを用いている。二人が口喧嘩していると、子供の泣く声がし、千晴が振り返ると同時にパン。そこに泣いている有太郎がいるという流れである。



このシーンで、主人公の千晴は、子供の泣く声が聞こえ、その存在に気づき、それから振り返り、そこでようやく子供の姿を見ることになる。

映像的にも、子供の泣き声が聞こえて初めてカメラが動いて有太郎を写している。

つまりこのパンは千晴の視線と近い動きをしているのである。

そうすることで、登場人物の心理と同時に、観客も変化を体験する事になる。

「主観のパン」ではないが、それに近いパンといえる。

尚、パンとは関係ないが、二人の仲が悪くなってからはセットの家具や装飾品の色味を全体的に寒色系に変化させている。二人の仲が良好な時は暖色系である。



仲が悪くなってからの部屋  
寒色系で、散らかっている。



仲が良い頃の部屋  
暖色系で片付いている。

### ⑤ 二人が抱き合うラストシーン

二人が再会し、抱き合うハッピーエンドのラストシーンでは、二つの移動撮影を連続で使用している。

別れた婚約者である有一が、映画のチケットを持って待っている。

そこへ千晴が駆け寄る。この駆け寄るシーンは、クレーンダウンを用いた。

続いて二人は抱き合うが、ここでは、抱きあう二人を中心に円形レールを敷き、その周りをカメラが周回する移動撮影を行った。



クレーンダウン



円形レールを使った360度の移動撮影

ラストシーンは物語の結びであり、映画にとって重要である。

クレーンとレールという大掛かりな道具を使ってでもこのように撮影した。

「クレーンダウン」に「360度パン」ラブストーリーのラストとしては、かなりオーソドックスなカメラワークであるが、この二つの移動撮影により、二人の気持ちの高揚感が表現されていると言える。

こうした大掛かりな撮影は大きな効果をもたらすが、しょっちゅう使っては興ざめである。ラストシーン等、ここ一番のシーンで使用したい。

## 6. むすび

結論として「被写体の動きと関係のない移動撮影」は何かが始まることを予感させる「合図」である、と言える。

被写体の動きをフォローせず、「カメラがあえて動く」というのは、その動いた先にハプニングや出来事があるから。物語が動きそうだから、カメラが動くのである。誰かが来たから…何かが動いたから…つまり「被写体の動きと関係のない移動撮影」はそこに注目すべき何かがあるのだ、という一種の「合図」なのである。

映画が世界的な娯楽になって久しい今日では、観客もカメラが動く「何かが起こるぞ」と期待を高め、物語の次なる展開を予感します。スピルバーグやキャメロンも移動撮影を効果的に使用している。

パンを含む移動撮影は、FIXのカットに比べ（照明のセッティング等）時間も労力もかかる撮影方法である。だが、それだけやる価値のある撮影方法で、観客に対するグッドサービスである。ただ、映画制作者が忘れてはならないのは、「移動撮影」も含め撮影技術が、これ見よがしに前面に出てはならない、あくまでも隠し味であって、すべては登場人物への「感情移入」のために行っているということである。

### <引用>

- ・映画「ローマの休日」1953年
- ・映画「E.T.」1982年
- ・映画「レインマン」1988年
- ・テレビ番組「アメリカの夜」1991年
- ・映画「存在の耐えられない軽さ」1988年
- ・映画「世にも奇妙な物語 映画の特別編」2000年  
「結婚シミュレーター」（脚本：相沢友子 監督：小椋久雄）