

特集 変化する創作の担い手

1

映像制作の形
動画共有サイトが
変えた
スマートフォンと

プロとアマチュア

インターネットの動画共有サイトが登場する2005年以前、動画映像は、劇場のスクリーンか、家庭のテレビモニターで視聴するものであった。また、そこに映し出される映像は、技術を積んだプロが手掛けた映像作品であった。

8ミリフィルムやホームビデオの機材を使って個人で映像制作を手掛け、上映会を開催して作品を発表する作り手も存在した。彼らはアマチュア作家と呼ばれ、観客も同好者がほとんどで、作品が広く一般に知られるチャンスは無かった。そもそも、8ミリやホームビデオが商業映画やテレビで扱うのには適していない低い画質のフォーマットであったので、作品の内容に関わらず、プロ作品と同じ土俵にアマチュア作品を乗せることができなかった。すなわち‘商品’にならなかったのである。

アマチュア用映像機材は、プロ用機材の基本技術を民生用に応用し、小型軽量化した製品で、ある程度はプロと同様の技術を身に付けなければ撮影は成功しなかった。アマチュア作家は専門雑誌に掲載されるプロが執筆した技術マニュアルを熱心に読み、撮影の練習を重ねる事でその技術を習得していた。技術だけでなく、作品の内容や演出に関してもプロの作り方がお手本とされた。

もしアマチュア作家が、自分の作品を同好者だけに見せることに満足できなくなり、広く世の中に問う作品を作ろうと考えた場合には、8ミリやホームビデオを使うのではなく、プロ用の機材を用意し、それを使いこなす技術を身に付けて作品を制作し、既存の映画配給や放送、パッケージソフト販売といった映像の商業システムに作品を乗せることが必要であった。そのためには多くの資金を集めることや事務手続き、宣伝などの作業も行なうことが必要で、これはもはや趣味の領域ではなく、プロの世界に足を踏み入れるということを覚悟することであった(注1)。

昼間行雄

グラフィック・プロダクトノ
映像クリエイション研究室

デジタルビデオカメラの登場

1995年にDVCフォーマットの民生用デジタルビデオカメラが発売され、ビデオ編集ソフトウェアを搭載したパソコンも普及した。民生用デジタルビデオカメラの画質は、放送用の機材に迫る高画質で、それまでプロとアマチュアを区別していたフォーマットの画質の差がほとんどなくなった。すぐに番組の取材やドキュメンタリーの制作で、民生用のデジタルビデオカメラをプロが積極的に使い始め(写真1)、それに伴ってアマチュアを対象として設計された編集用ソフトウェアをプロが使うようになり、映画やテレビ番組の編集をするプロ機材として、パソコンが当り前に用いられるようになっていった。



写真1：プロが活用したデジタルビデオカメラDCR-VX1000

デジタルビデオカメラと編集用ソフトウェアの発達は、プロとアマチュアが使う映像機材の違いを無くしてしまったのだ。さらにメモリーカードに動画映像が記録できるようになり、ビデオテープを収納する部分が必要ないビデオカメラは、どんどん小型化されていった。

スマートフォンが変えた映像制作

最近では、アマチュアが映像を撮影する機材は、デジタルビデオカメラ以外に、スマートフォンが多く使

われるようになった(写真2)。



写真2：スマホを三脚に取付けて動画を撮影する

スマートフォン(以下スマホ)は、電話やメールなどの携帯電話の機能、ネットへのアクセス、音楽や映像再生など従来のコンピュータが担っていた役割を小さな板状の入れ物に詰め込んだハードウェアである。安価で(または無料の)様々なアプリケーション・ソフトが提供され、それをインストールすることによって、プロではない誰もが簡単に写真や映像を撮ったり、音楽を作ったりでき、またそれらを加工し編集して作品化できる。とくにシェアが高いアップルのiPhoneは、現在もCMやネットの広告で、iPhoneほかアップル製品を使って若者たちが楽しく自身の生活の場でそれぞれの創作活動を行なっている様子を描いて、若者たちの購買意欲を高めている。

アップルは、2001年に携帯音楽プレーヤー iPod を発売。それまでの携帯プレーヤーはカセットテープやMDなどの録音されたメディア(記録媒体)を本体に入れ換えて再生するという形であった。それに対してiPodは、本体に内蔵したハードディスクやメモリーにパソコンの専用ソフトを介してデータをコピーし、それを持ち歩くというスタイルが提案された製品だった。このコンセプトは若者たちに歓迎され、既存のMDウォークマンなどのシェアを奪っていった。動画映像の再生ができる第5世代iPod(2005年)から、映像も同様に持ち歩いて楽しめる形になった。

これは、以下に述べる動画共有サイトの普及とも相まって、家庭にあるテレビ以外で動画映像を視聴するというスタイルを促進した。

iPodに携帯電話の機能とネットへのアクセスができる情報端末の機能を加えたiPhoneは2007年に発売された。大型の液晶タッチパネルが本体に配され、それが表示画面であるとともに操作のスイッチやボタンになっているという斬新なデザイン。これを後に他社も真似ることで、スマホ=板状のタッチパネル液晶というハードウェアの形が定着した(写真3)。



写真3：各社のスマートフォン

iPhone3GS(2009)にはカメラと動画撮影機能が搭載され、さらにパソコンにバンドルしていた動画編集ソフトiMovieを簡略化したiPhone用のiMovieが2010年に発売された。2011年発売のiPhone4sでは、フルハイビジョンサイズでの高画質な動画撮影が可能となり、競って日本の家電会社が発売したスマホにも動画撮影機能を充実させた機種が多く登場した。民生用ビデオカメラとほとんど変わらない高画質な映像が撮影でき、パソコンを使わずにスマホ本体で編集ができることで、個人の動画映像制作はスマホでまかなえる時代が到来することとなった。またすぐにスマホからインターネットの動画共有サイトに投稿してハイビジョン画質のまま公開できるので、画質を落としてDVDなどのメディア(記録媒体)に録画するよりも高画質の映像を多くの

人々に公開できるようになった。

iPodのどこでも映像を見て個人で楽しめるというコンセプトは、iPhoneでどこでも映像を制作でき、共有できるというコンセプトに発展した。スマホを毎日持ち歩いているという事は、いまや個人でハイビジョン・カメラと中継車と編集スタジオと放送局の環境を携帯しているようなものであり、誰もが映像の作り手、送り手になってしまえる時代となったのだ。

動画共有サイトが新しい映像の文法を生み出す

1990年代に発達したインターネットは、さまざまな分野で個人の創作活動を促進した。

画質を落とさずに動画映像をネットに流すことができるようになったブロードバンドのネット環境と、ソーシャル・ネットワーク・サービス(以下SNS)、YouTubeなどの動画共有サイトの普及は、映像を作るだけでなく見せる機会を拡大した。

2005年に開始されたYouTubeは、会員登録をすれば誰でも動画を投稿できる(注2)。動画は世界中で共有されるので、面白い動画には数百万人もの視聴者が生まれるというようなことも起こる。

DVD化して配布したり、上映会を開くといったことしかできなかった時代と比較して、撮ってすぐにサイトにアップして共有できるというスピードは画期的である。さらにその費用がほとんど掛からないという点も重要だ。お小遣いの範囲で映像制作と公開ができるという状況は、とくに若い人たちや学生にとっては映像制作の強い味方となる。

スマホを使って投稿される作品のほとんどは、従来のテレビ番組ではコンテンツとも言えないような「映像の断片」である。それらは日常のある発見であったり、思いつきであったり、感情であったりするものが映像の断片となって表わされた物なのだが、サイトでは、それを何人が見てどんな反応をしたのかが作り手にすぐに伝わる。受け手からのフィードバックが即座に行なわれるというこのメディアの特性が、映像

の投稿者を増加させていったのだ。また映像をアップしたことをSNSに書き込めば、その情報を友人が紹介(シェア)して友人以外の他人に広がり、受け手はどんどん増えていく。スマホというハードウェアによって、時間をかけて完成された「映像作品」制作よりも、何かを語りたいし伝えたい、そのために映像を使うというような行動を多くの人が実行するようになったのである。

例えば、「飼い猫の仕草がかわいい」と感じて猫を撮った短い映像を投稿したとしよう。SNSを介してYouTubeにリンクさせれば、それを見た友人は「ああ、かわいいね」と、それだけに反応し共感するだけであるが、なにかコメントしたければ、「なんて名前の猫ちゃん?」と書き込めばいい。さらに作り手からの反応「三毛ちゃんだよ」があれば、そこでコミュニケーションが成立する。さらに書き込まれたコメントとともにその映像を別の他人が見ることで共感が広がって行き、また別の他人がシェアすることで、サイト上にどんどんコメントも広がっていくのである。YouTube上にもコメントを書き込むことができるので、見知らぬ他人の反応を作り手が知る事もできる。

テレビでは、「何という名前の猫で、誰に飼われていて、かわいいと思った人は誰でも、どういう仕草がかわいいのか」という情報をあらかじめ送り手が揃えなければならぬし、さらに画面だけで伝わらないなら文字や音声を使ってでも、情報を伝えないとテレビのコンテンツとして成立しない。実際に最近ではネットに投稿された動画をピックアップして紹介するテレビ番組があるが、以上のような情報をテロップやナレーションで加えて再編集して放映している。

動画共有サイトは、作り手と受け手とが既存のテレビを見る面白さとは異なる映像の面白さを次第に発見することで、発展していったとも言える。投稿者が見せたいと思っている事柄だけが映像でちゃんと伝わることにのみ、撮影技術が発揮できれば良いし、それで伝われば、映像を介したコミュニケーションが即座に成立する。従来のテレビなどの文法や演出は逆にそぐわず、短時間で内容が伝わるような

動画共有サイトならではの文法が必要になるということでもある。

今やネットの動画共有サイトでは、膨大な数のアマチュアの映像作品が、明らかにプロの映像とは異なる価値観で存在しているのだ。

新しいプロの存在

身近な機材で誰でも映像を作って見せることができる時代は、始まったばかりだが、これが進むとどのような状況が生まれるのであろうか。

おそらくスマホなどの小さなディスプレイに適した効果的な演出が研究され、個人が手掛けたアマチュア映像が商業的な存在となって利益を産むような、テレビ放送とは異なるネットでの商業メディアのシステムが生まれてくることが予想される。

例えば、同人誌販売のイベント「コミックマーケット」の発達によって、商業誌に連載せずに漫画雑誌を個人で販売することで生計を立てている漫画家が存在するようになったが、それと同じような、最初から映画やテレビとは違う土俵で活躍しようという映像作家の存在も考えられる。それはある意味、従来のプロとは違うプロの映像の作り手の登場である。

今後の映像教育の方向

では、大学等の教育機関での映像の専門教育は、今後はどのような内容や展開が求められていくのであろうか(注3)。

誰でも作り手になれる時代だからこそ、従来の映画・映像学科を擁する大学では、マスメディアに特化した映像の専門的な‘技術’教育がもっと謳われ、映像制作のスペシャリストとなる人材の育成が強化されることが考えられる。

一方、これだけ身近な存在となった映像をどのように日常で生かし、生活を豊かなものにしていくのかという視点が社会では大切になってくると思う。そうすると、映像制作だけを手掛ける専門家だけでな

く、他の表現と関連させた制作活動や、新しい映像の使い方の提案などを自らが積極的にこなっていくような専門家も必要になるであろう。

作り手が発信者として独自の制作基盤を固めていくプロデュース力や企画力を発揮できること、社会の中で個人個人が映像を有効に活用していく環境の構築ができること、このような目標を掲げた映像の専門的な‘実用’教育が、今後の教育では重要になっていくのではないだろうか。

しかし、先に述べたような新しい映像のプロの存在が予感されたとしても、実際の社会ではまだそのようなプロは存在しないので、具体的な就職先がある訳ではない。

現在の映像業界は構造自体が揺らぐほどの大きな変化はまだ起きてはいないが、確実にデジタル化での制作体制の変化は生じてきている。

デジタル化でパソコンが主要な機材となり、従来は専門会社に外注していたCGアニメーション制作や編集も社内で行ない、さらに納品する完成品の仕上げまでを社内制作できるような体制作りが進み、小規模な会社でも大きな仕事を受注することができるようになった(写真4)。



写真4：小規模のスタジオでは、高性能のパソコン1台で、テレビ番組やビデオソフト作品が作られている



写真5：デジタルシネマカメラでのドラマ撮影

未来に視野を広げた映像の教育

こうなると、撮影や編集そしてCGまで広く制作技術を持ち、とりわけ撮影が得意、編集が上手い、CGなら負けないというスタッフを揃えることが業界での生き残り策になってくる。実際に特定のスキルよりも複数のスキルを身につけた人材を制作会社が求める時代になってきている現在では、様々な制作体制に適應できる人材の育成が専門教育ではますます重要になってきている(写真5)。

さらに一歩進んで、新しい形の映像制作会社を起業するようなプロジェクトまでを含め、未来に活躍できる新しい人材育成を視野に入れた映像の専門教育を掲げるならば、ここ数年のデジタル映像機材の発達や新しい映像メディアの動向を睨みつつ、慎重に実習授業を構成していく必要があるだろう。それが成功すれば、新しい映像のプロを教育機関から生み出す事ができるに違いない。

注1：

日本では映画産業が衰退した1970年代中頃から、映画会社は映画監督や技術職の募集を中止して、映画を配給するだけの組織となった。映画制作を志す多くの若い人たちは、自分たちで自主制作映画を作ることで映画界に入っていくと考えた。映画館の館主が資金を提供したり、情報誌「ぴあ」がコンテストを行い、グランプリ作家に商業作品を制作させるなど、若者に商業映画を作るチャンスを与える動きが盛んになったことも追い風となって、1970年代後半から80年代にかけて、自主制作を経て、商業映画の現場に入る監督が増加した。しかしこのような映画の状況は、既存の制作システムの中にアマチュアが入り込んで行くことで映画従来システムは活性化したもの、映画の表現を全く変えてしまったということではない。

注2：

公序良俗に反する内容の映像は運営者によって削除され、他人の著作物を無断で使用している映像はその権利者の申し出によって削除されることがある。

注3：

映像を使った個人攻撃や誹謗中傷、反社会的な活動のアピールや犯罪行為の露呈などが動画共有サイトで増加している現在、映像のリテラシー教育の強化はもっと必要だが、これは義務教育や教育普及啓発の場で取組んで行く事が望ましいと思う。