

映像編集実践の教育的効果

岩 崎 敏 之

Educational Effects on the Image Editing Practice

Toshiyuki IWASAKI

Here we will investigate the educational effects in practicing of editing images. First we will confirm the significance of the image editing practice from the viewpoint of Media Literacy Education. Then we will search the possibility of teaching method using images as reviews of various projects. Furthermore, we would like to introduce the way of practice in classes, and suggest the “4 minutes video” practice as a new educational material.

1. はじめに

本論では、映像編集を実践的に行う機会を学生に提供することの教育的効用について考察する。メディアリテラシー教育の視点に立ってその意義を確認すると共に、さまざまな活動のプロセスを編集して記録し、学生が関わる実プロジェクトの振り返りのための道具として映像を活用させていくような展開の可能性について探る。

まず、映像編集の教育をとりまく現況を示す。次に実践例として、マルチメディア発想論という名称で開講した科目の発展形として情報編集トレーニングという授業をこの2年間開講しており、その授業内容およびその授業における映像編集実践に対する学生の振り返り内容、さらには高校生を対象に実施した映像コンテストの実施概要について紹介する。それらに対して考察を行い、さらには映像編集の実践されていくことを広げるために「4分動画」というジャンルの確立について提案する。

2. メディアリテラシー教育の現状

2-1. メディアリテラシーの教育

平成12年8月31日に出された郵政省「放送分野における青少年とメディアリテラシーに関する調査研究会報告書」では、メディアリテラシーの構成要素を、①メディアを主体的に読み解く能力、②メディアにアクセスし、活用する能力、③メディアを通じてコミュニケーションを創造する能力、特に情報の読み手との相互作用的コミュニケーション能力の3つに整理されている。そこでは、情報の受け手としての見る目だけではなく発信者としての能力について、はっきりと触れられている。また、平成11年3月に告示された高等学校学習指導要領には、第10節に情報が掲げられ、その目標には、「情報及び情報技術を活用するための知識と技能の習得を通して、情報に関する科学的な見方や考え方を養うとともに、社会の中で情報及び情報技術が果たしている役割や影響を理解させ、情報化の進展に主体的に対応できる能力と態度を育てる。」と記されていて、「主体的に対応」

という言葉が盛り込まれている。この中身に従えば、映像編集についても高校の情報の科目において行われうるものであると理解できる。

2-2. メルプロジェクトの概要

メディアリテラシーについては単に理論を学ぶということだけでなく、実践的な取組みもあわせて必要であると考えられる。そのような実践的な取組みの拡張をねらってメルプロジェクトという活動が行われてきた。そのプロジェクトならびにそこで行われた実践について触れておくことにする。

メルプロジェクトのホームページ上の資料から抜粋すると「メルプロジェクト (Media Expression, Learning and Literacy Project) は、メディアに媒介された「表現」と「学び」、そしてメディア・リテラシーについての実践的な研究を目的とした、ゆるやかなネットワーク型の研究プロジェクト」「2000年4月に東京大学に新設されたまったく新しいタイプの文理越境型の大学院、情報学環 (Interfaculty Initiative in Information Studies) において、共同研究プロジェクトとしてメルプロジェクトを立ち上げました。」とあり、この2006年3月でその5年間が終了することになっている。メディアリテラシーに関係するこのプロジェクトのメンバーが社団法人日本民間放送連盟と共同編集して生まれた著作物として、「メディアリテラシーの工具箱」¹⁾が出版された。ここでは、メディアリテラシーというものが「メディアに視座をおいた新しい世界の見方」²⁾であるという考え方を根底にすえて、テレビを中心にメディア論が展開されると共に、プロジェクトのメンバーのさまざまな実践的な取組みが紹介されている。

その中には地元放送局と高校生やさらには小中学生が関わって映像作品や番組制作に取組む例が

数例紹介されており、活動内容や作品を取り込んだDVDが添付されている。民放連との共同でのプロジェクトが展開される中で、実際に放映される番組に関わる実践の場に関わることで、学習者がテレビ番組のつくられ方を身をもって知ることができるというメディアリテラシー教育としての効果が得られえているということが数例に渡って報告されている。

3. 授業等における実践の報告

3-1. 情報編集トレーニングの中での映像編集実践

マルチメディア発想論という名称の科目内容を引き継いだ形で情報編集トレーニングという科目を平成16年度より開講し、本年度で2年目を終えることになる。この科目は半期開講科目、週90分1コマで全15コマであるが、生活プロデュース学科の中の生活プロデュースコースの必修科目となっており、両年度とも前期にそのコースの学生用に情報編集トレーニングAを、後期に他のコースの選択科目として情報編集トレーニングBを開講した。この科目のシラバスに記載した内容は次のようなものである。

「マスメディアを通じて伝えられる情報、インターネットにアクセスして得られる情報など、あふれるほどの整理しきれない情報との付き合い方が、自らの生活に大きな影響を与えます。また、コンピュータそのものやデジカメ、スキャナなどの周辺機器が手に入りやすく、使いやすくなったことで、個人個人が情報の発信者となる場面も増えてきています。自らが情報の編集をするということを、コンピュータを利用して体験し、情報との適切な関係を保つための素養を身につけることを目指します。」

この科目では、各自で作成した短文をつなぎ合わせて新たな文章をつくるという作業やプレゼンテーションソフトで何らかのストーリーある作品をつくるなどの演習を前半に行い、後半に映像編集に多くの時間を割く形を採っている。平成16年度後期の情報編集トレーニングBでは、イメージ映像を編集して既存の音楽に貼り付ける課題を課した後、最終課題では映像編集とホームページ作成のいずれかを選択させる形で実施したため、ここでは、それを除く半期3回分の授業における映像編集の実践の概要と学生の振り返りの内容を紹介する。

1) 平成16年度前期 情報編集トレーニングA

- ・履修者数：19人
- ・課題：生活プロデュースのイメージを形にする
- ・概要：あなたも意識してみては？ 生活プロデュース, 気になる言葉 生活プロデュース, 日常の中で 生活プロデュース, ふと何気なく 生活プロデュース, など ○○○ 生活プロデュースを考えてそのイメージを伝える 30秒の動画を作成する。
- ・方法：○○○のテーマを数人のグループごとに決める。その後は個人作業とする。イメージを伝えるための絵コンテを描く。各自デジタルビデオカメラで撮影するなどして素材となる映像を集める。iMovieというパソコンソフトで編集して30秒間の作品にまとめる。
- ・課題提示日：6月17日
- ・提出期限：7月8日
- ・履修学生の振り返りのコメント（質問項目ごとに履修者の回答を抜粋，列挙したもの）

- ① 作品製作で工夫した点
職員への出演依頼 30秒で収めること 短

い時間の中で文字を入れること 映像のつながり 実際にゆっくりであったところを早送りにした。撮影時の光の当て方の工夫 音楽を入れた。

- ② もっとこうすれば良かったと思える点
音, 音声, 音楽を入れたほうが良かった。もっとシーンを多くしたかった。見せたい場面を絞ればよかった。撮影時の明るさに気を使えばよかった。もっと文字を活用したかった。テーマをしっかりと考えればよかった。動画の区切りが細かすぎた。
- ③ 他の人の作品で良いと思ったもの（回答列記省略）
- ④ 30秒画の課題を通じて学んだと思えること

短い時間内で他の人に自分が何を伝えたいかどうすれば伝わるかということ 短い時間で相手に何を伝えるかが難しい。作ることの難しさと計画を実行することの難しさ 映像を作り出すのに多くの手間や時間がかかることを身をもって感じる事ができた。普段考えていないようなことや気にもしないことなどをこの課題で考えていたので毎日色々な角度から物事を考える事ができた。CMをちょっと意識して見るようになった。タイトル, 画面などの構成の組み合わせによってイメージがまったく異なる。何気なく見ていたCMを実際に自分で作るのは難しい。伝えたいことをまとめるのは難しい。自分で撮影して編集する技術が身についた。30秒は長いと思っていたけれど実際に作るととても短く感じ、それよりも短いCMで伝えたいことを伝えることに感心しました。表現することの難しさ 他の人の作品を見ていろいろな表現方法があるということ 何もしないと長く感じる30秒が伝えたいことを伝えようとする

短すぎると思った。CMのすごさが分かって見る眼が変わった。

⑤ 授業全体を振り返って、得たと思われる事柄

パソコンでのビデオ編集方法 頭に描くものと実際にできる作品の違い 自分で考えてつくる力を得た。人に映像を通して気持ちや伝えたいことを伝える方法 自分にとってのプロデュースを日々考えることができた。人の作品をみて自分の反省点分かる。見るということの大切さを学んだ。

⑥ この授業がもっとこうであった方が良かったと思える点

もっとCMづくりをしたかった。お手本を見たかった。MACの機能をもっと知りたかった。アドバイスがもっとあれば良かった。授業時間数をもっとあれば良かった。テーマのイメージがつかみにくかった。最初に基本操作をひとつお教えしてもらい、そのまとめとして最後に大きなものを作ったほうが、良いものができると思った。

⑦ 自分自身、こうした方が良かった。(回答別記省略)

2) 平成17年度前期 情報編集トレーニング A

- ・履修者数：25人(内本学学生20人 高大連携高校の高校生5人)
- ・課題：イメージ編集のグループワーク
- ・概要：3から5名のチームで、映像などを素材にして編集作業を行い要求事項にあった作品を完成させる。チームの話し合いから生まれたコンセプトを映像等を編集して表現する。

課題1 「あなたも生活プロデューサー」

- ・4分間のビデオまたはPowerPoint作品とす

る。

- ・生活プロデューサーとはどのような行動をする人なのかということチームで決めて、その生活プロデューサーの有り様を表現する。
- ・上記の課題タイトルに独自のサブタイトルを加える。
- ・冒頭にタイトル、末尾にチーム名とメンバー名を付けて4分間に収める。
- ・提出期限 7月15日(金)

課題2 「ケーブルテレビ放映用 湘北短大15秒CM」

- ・湘北生の生き生きした姿などが伝わるCMを制作する。
- ・著作権、肖像権について適切に配慮する。
- ・提出期限 7月8日(金)

課題の進め方

- ・まず、3から5名程度のチームを結成し、チーム名、リーダーを決める。
- ・ひとつのチームで、課題1,2,両方の課題作品を制作する。
- ・役割分担、スケジュール等はチームで話し合って決める。
- ・それぞれの課題についてのコンセプトなどを作業前に煮詰める。
- ・授業時間外でビデオカメラを使用する場合には、貸し出しのスケジュール調整を別途行う。
- ・パワーポイント作品の場合には、Iドライブに提出し、ビデオ作品はDVテープに書き出して提出する。
- ・課題提示日：6月17日
- ・履修学生の授業内容についてのコメント(本学学生20名分中の抜粋)

① ここが良かった

編集の技術が身についた。映像に関する考えが変わった。自分でどんどんソフトを活用して身についた。ソフトの使い方、どんなテー

マで撮ればよいか分かった。友達と協力して作品を作れたことがとても楽しかった。ムービーの加工をするのは大変で面倒だけど、他の人にはできない経験を得た。グループでやる作業は楽しい。12秒や4分でなく1分ぐらいが良い。同じ課題でもチームごとにできあがりバラバラで面白かった。編集の基礎を習ってから実際に使ってみるという授業方法だったのですぐ分かりやすく頭に入っていた。高度なことができなかったのは残念でしたがさまざまな編集の仕方は十分に勉強できた。

② もっとこうの方が良い

もっと時間がほしい。説明が少なすぎる。もっといろんな作品を作ってみたかった。ひとつひとつの作品に割ける時間が少なかった。

- ・履修学生の授業内容についてのコメント（受講高校生5名分）

① ここが良かった

PCを使った動画編集 撮影

作品をみんなで見て評価するところ

普段見ているテレビなどの技術や効果

今まで「見る」側だったのが「作る・編集する」という側に回って、物を作ることがいかに難しいかを感じることができた。

映像の編集の面白さ

② もっとこうの方が良い

特になし

3) 平成17年度後期 情報編集トレーニング B

- ・履修者数：16名 6 4 6 3グループ
- ・課題：イメージ編集のグループワーク
- ・概要：3から5名程度のチームで、映像などを素材にして編集作業を行い要求事項にあった作品を完成させる。チームの話し合いから生まれたコンセプトを映像等を編集して表現

する。

課題1 「防災の丘公園プロモーションビデオ製作」

- ・4分間のビデオ映像作品とする。
- ・作品を見た人が、防災の丘公園に行きたくなくなるような、また防災の丘公園を魅力的な場所であると感じるような作品とする。
- ・防災の丘公園を紹介することを掲げながらも独自のタイトルも加える。
- ・冒頭にタイトル、末尾にチーム名とメンバー名を付けて4分間に収める。
- ・提出期限 1月17日（火）
- ・上映会および講評会 学年末試験時に行う（必ず出席すること）

課題2 「新春ケーブルテレビ放映用 湘北短大30秒CM」

- ・湘北生が今年の豊富を語る内容を構成したCMを制作する。
- ・著作権、肖像権について適切に配慮する。
- ・提出期限 12月6日（火）

課題の進め方

- ・まず、3から5名程度のチームを結成し、チーム名、リーダーを決める。
- ・ひとつのチームで、課題1, 2, 両方の課題作品を制作する。
- ・役割分担、スケジュール等はチームで話し合って決める。
- ・それぞれの課題についてのコンセプトなどを作業前に煮詰める。
- ・撮影は授業時間外で適宜行うものとする。
- ・最終的に作品はDVテープに書き出して提出するものとする。
- ・学年末試験期間中に上映会、講評会を実施する。
- ・課題提示日：11月15日
- ・履修学生の授業内容についてのコメント

① ここが良かった

みんなで楽しくできた。動画の編集ができ、パソコンの使い方も学べた。普段できないことが体験できて良かった。みんなの文章をつなげて物語にする課題（時間があればもっと良いものができた）自分達で目的地で撮影できたこと 編集の難しさを知ることができた。

② もっとこうの方が良い

1グループの人数が多かった。意見がまとまりにくかった。作業する人としらない人の差があった。グループ製作はとても楽しかったけれど、パソコンの初心者だと他の人の足を引っ張っていた気がする。投げ出された感があった。もっと細かく見てほしかった。同じ素材を使ってグループに分かれて編集することもしてみたい。もう少し動画の製作時間が欲しかった。CMを作る前にもう少し説明があったほうが良かった。パソコン1台に対して使うことができる人数は1人なので効率が悪かった。

3-2. 高大連携の企画として実施した映像コンテスト

平成16年度より高大連携に関わる企画として高校生チーム対象の映像コンテストを実施した。映像編集を通じてメディアリテラシーについて学ぶことのできる機会を提供するとともに、母校の紹介や日ごろの活動を編集するなどして、日々の高校生活を改めて見直すことのできるきっかけを生むことを見据えて実施した。初年度実施したことの反省点として、①1日のメニューでは、あまりにも時間が足りない。②当日持参の映像素材の内容の向上が望まれる。③30秒のCMでは、表現できる内容に限られる。④単なる高校のCMとすると施設等の紹介に終わることもある。

などが挙げられ、それを踏まえては初年度は30秒間の短いCM製作であったことを2年目は4分間の作品製作を要求することとし、さらに事前講座を編集日当日の数ヶ月前から行うこととした。以下に過去2回の実施概要を示す。

1) 平成16年度 高大連携 CM コンテスト

- ・概要：母校を紹介する30秒間のCMを製作する。編集用パソコンはeMac、ソフトは付属のiMovieを使用する。事前に撮影しておいた映像素材を午前中の講義の後、午後編集作業を行って作品を完成させる。開催内容および作品は編集されて地元ケーブルテレビ製作会社の協力を得て、放映された。

- ・参加チーム：3校3チーム

- ・開催日：平成16年8月21日（土）1日間

当日のスケジュール

- 09:45 受付開始(1号館1階ロビーに受付を設けます)
- 10:10 「編集テクニック」講義(筆者担当)
- 11:30 「CM制作の秘訣」講義(映像製作会社)
- 12:00 昼食 & 編集ミーティング
- 13:00 編集作業開始
- 15:00 作品上映
- 15:20 講評, 表彰
- 16:00 解散

2) 平成17年度 プロジェクトS映像コンテスト

- ・概要：学校関連で繰り広げられた各種プロジェクトの内容を紹介する4分間の映像作品を製作する。編集作業日は1日間とし、その数ヶ月前に作品製作や撮影等のテクニックに関する事前講義を提供した。前年度同様、開催内容および作品は編集されて地元ケーブル

- テレビ製作会社の協力を得て、放映された。
- ・参加チーム：4校4チーム
 - ・スケジュール
 - ① ホームページ上からメールにて申し込み
5月下旬
 - ② 事前講座1 6月18日(土)
「映像編集の基本とコツ」
(11:00~12:30)
「映像制作のためのプロダクション」
(13:20~14:50)
 - ③ 事前講座2 7月16日(土)
「映像の中のことばの力」
(11:00~12:30)
「映像編集のプロのテクニック」
(13:20~14:50)
 - ④ 編集作業日 9月17日(土) 終日作業
 - ⑤ 作品上映, 審査結果発表・表彰, 講評 10月22日(土) 本学学園祭当日

4. 実践例についての考察

4-1. メディアリテラシー教育としての意義

映像編集作業に実際に携わると、普段何気なく見ている映像が作られたものであることを改めて認識することができる。短い時間の作品製作においても、かなりの手間がかかるということも身を持って知ることができる。編集作業には、カットの割付に始まり、効果の挿入や文字入れ、音声や音楽の貼り付けなどがあるが、編集の仕方如何で表現される内容が大きくなることも実感できる。また、自分たちで撮影した素材を編集することを体験すると、撮影してきた素材そのものの質の重要性についても特に痛感することになり、編集作業開始後、再度、追加で撮影作業をすることも多くある。一連の作業を終えた後には、テレビやCMの見方が変わったなどのコメントが多

くあり、編集作業そのものに関わることが、特に映像を見る目を養うという点においてメディアリテラシー教育において有用であることが確認できた。

4-2. テーマについて考えるための道具

映像というものをことばとしてとらえると当然のことではあるが、映像作品として表現することを目指す場合に、与えられたテーマに対して考えるという作業が必然的に行われる。抽象的であるような生活プロデュースをキーワードとしたテーマを設定すると学生は、生活プロデュースとは何かということに議論したり考えたりせざるを得なくなる。映像に表現は、撮影した素材があれば所要時間に合わせて貼り付けただけで作品が簡便にできそうに思えなくもないが、実際にはそうではなく、嘘がつけられない部分が多くあり、表現したいものと撮影する内容が合致しないと、瞬時に表現しえていないということが見抜かれてしまう。映像編集の実践は、その作業を通して学習者自らのものの見方に新たな視点を与えるという効果も併せ持っている。

4-3. グループワークの実践の道具

映像編集をグループで行う形をとると、テーマの掘り下げの議論や役割分担をして作業を進めていく中で、実践的なグループワークの体験がそこでなされることになる。最終的な作品が目に見えた形になること、完成度の高いものにしていくためには多大なる手間を要するものの、グループの能力に応じて、少なくとも指定された時間の長さを持つ作品を仕上げさえすれば、一応の要求されたゴールに達することができる。このことから、映像編集がグループワークの演習の道具として活用しやすい側面を持っていると考えられる。また、作品を同時に履修者全員で観ながら、発表、講評、振

り返りを行うことが容易にできることも映像編集の課題のありがたい側面でもある。他のグループの作品を観ることにより別な視点からの見方を学んだり、改めて自分たちの作品についての振り返りが深まる場合もある。

4-4. 映像編集の実践において注視すべき点

1) テーマ設定

映像編集がテーマとなることから考えるための演習となるという意義を生かすためには、テーマを何に設定するかは最重要事項であるといえる。紹介を割愛した授業では、既存の音楽に合わせてイメージ映像を構成していくという課題を設定したが、抽象的なイメージは、ある程度適当に貼り付けられても音楽に合致しているかのように見えることを確認した。このような課題では、映像編集ソフトの使い方の習熟に役立っても、映像編集体験を通じて提供できるはずの、ものを考えるという機会を与えることができない。

社会的なテーマを設定して取材をして作り上げていくドキュメンタリーを製作するということがひとつのジャンルとして確立しているように思われるが、必ずしもテーマは社会的なものでもなく、たとえば生活プロデュースとは何かなどを問いかける抽象的なテーマであっても、その言葉について考えるきっかけとなっていることが伺われる。

映像コンテストで提示したような何かプロジェクトを紹介するというテーマを設定することは、そのプロジェクトについて再認識し、振り返りの機会を与えるということで大いに有効であると考えられる。撮影しただけで撮りためたような映像素材はあくまでも素材であり、それが編集されて初めてひとつの作品として形になり、その形から編集者がそのプロジェクトをどう見ていたのかというメッセージが発せられることになる。このよ

うな視点から考えると、テーマとして実際のプロジェクトを映像化して残すということには実プロジェクトを発展・展開させていく上で有用なものであると考えられる。

2) 編集作業時間

一見瞬時に見て理解できると思われる映像作品には、短い時間においても実に多くの情報が盛り込まれており、いざ編集作業を行うと、その多くの情報を取り扱うことと格闘することになる。作品を作りこもうとすればするほど、編集時間は膨れ上がっていくことになる。履修者の振り返りにおいても、作業時間が多く欲しかったとのコメントが多くあったが、どれだけ必要かという目安を決めることは難しい。完成度を上げることへの情熱を持ったグループでは、授業時間外に作業をして作品を完成させている傾向を感じる。1週間に1回の授業における課題提供する場合には、撮影、編集のスケジュールの中で授業時間をどう有効に活用するかが工夫の要するところである。履修者からアドバイスが多く欲しかったというようなコメントが複数あることをみると、授業時間内の製作途上における内容チェックの方法を確立しておく必要があることが痛感させられる。また、グループで作業する場合には、仕上げの編集作業時にパソコン1台につき1人だけが操作する傾向にある。撮影その他の役割分担において作業が同時進行とならない点が、授業として行う場合の調整困難となる問題を生むことになる。最終的にCDに保存し、そのジャケットをデザインして製作するなど、編集作業と平行して行うことのできる作業を設定しておく必要がある。

3) 映像の時間の長さ

本学のパブリックリレーション部と連携することにより授業の中で製作したCMを、地元ケーブルテレビで実際に放映する機会を得ている。学生自身が製作したものが公的な場で放映される場を

持つことは、製作の動機付けを与える点、完成度を挙げることの目標を得る点において、良い効果を与える。その意味から、実際に放映される場と与えることができるのであればCM製作の課題は行えたほうが良いと思われる。しかしながら、映像編集の実践という点から考えると、CMの15秒ないしは30秒といった短い時間の作品製作では、どうしても瞬時に与える印象やイメージの構成にエネルギーを費やし、映像編集の実践により得られる「ものを考える」という機会として生かすという点からは、十分な課題であるとはみなし得ない。自分の考えを表現して伝えるということを重視するのであれば、数分間の長さを持つ作品をつくる課題を提示すべきであると考え。

5. 映像編集の実践の広がりに向けての提案

5-1. 映像が「ことば」であることを認める

コンピュータの性能が向上し、映像編集ソフトも簡便で使いやすいものが登場し、撮影機材も比較的廉価で高性能なものが販売されている。技術的な基盤としては、映像編集の実践が一般に広くなされていって良さそうな感がある。さらに、国の動きとしてもメディアリテラシーの教育に力を入れる方向にあり、メルプロジェクトのような実践活動が現に多角的に行われている。また、映像祭など、映像作品のコンテストなども行われ始めている。現時点での動きの中で、映像編集を実践する活動が広がっていくかということについて考えると、必ずしも広がるとは思えない。その思えない理由は、映像に関わるさまざまな動きが、既存の映像メディアであるテレビ番組、映画、テレビコマーシャルに大きく縛られていると見える点にある。映像における表現は、映像をひとつの「ことば」としてみた場合に、誰もがそれを使って表

現することができる道具であると考えられる。これまでは、技術的なことや、放送したり上映したりして映像を公開できる立場が限られてきた点において映像表現というもの誰しもが行うものになってはこなかった。ここで、誰しもが表現する道具として使いやすい環境が整ってきたにもかかわらず、既存のメディアのあり方の延長線上で考える限り、「ことば」として使える機能を十分に活用するためには、新たな映像ジャンルの確立が必要となる。その新たなジャンルを生むものとして、映像の時間の長さに制約条件を持たせた「4分動画」という形を提案する。

5-2. 「4分動画」の提案

映画、テレビの番組、CMに音楽のプロモーションビデオなど、映像コンテンツのジャンルはさまざまであるが、時間を区切ることをものをジャンルとしては設定されていない。

テレビのCMが厳密に15秒、30秒といった長さの単位が決められているのは、その放映によって広告収入に直接関わるものであるためと放映される番組の間に挿入されるという使われ方の点から時間の制約が加わっているためである。そこで、時間の長さそのものを設定し、それを一つのジャンルとして確立させると、これまでの既存のメディアの枠を飛び越えて映像編集の実践活動が広がっていくことになると想像できる。

言葉の世界には、俳句や短歌の五七五や五七五七七といった形式がある。そして、この制約条件の中で、さまざまな優れた作品が生み出されてきている。映像作品においても、長さのようなものである規定を設けると、それを意識してさまざまな質の高い作品が生み出されてくる可能性を持つと思われる。ここでは、その規定として4分間という長さを適用することを提案し、そのジャンルの名称を「4分動画」と呼ぶことを提唱する。

4分間と設定する理由は、3分間だと短すぎ、5分間以上だと長すぎると感じるためである。これまで、4分間の課題を提示し、その課題における学生の編集作業や映像作品を見てきた印象において、3分という時間内であると、用意した素材を短めにして並べるだけで大よそその時間を埋めることができ、さらに短いCM製作と同様にイメージの切り貼りで作業のみで作品ができそうであると感している。4分間の課題を課したときに残りの1分間相当の部分を見るものを飽きさせない形で構成していくかということに努力を要すると思われる、その点においてある程度の深みを加える幅を持たせることができると考える。逆に、長めのカットを並べると5分以上になり、切り詰めて4分間に仕上げることには、これもまた大いなる努力を要する。その結果、編集せざるを得ない過程を経る中で、密度の濃い作品となる傾向を見ている。さらに、ストーリーの構成は必ずしもそれに従わなくても良いか、もしくは従わない方が良いものができるか、もしくは起承転結に従うことを考えると、その起承転結を意識して1分間ずつ割り当てて行くと自然に一つのシナリオを作りやすくなるという利点もあると思われる。

付け加えて、これは本質的なことではないが、広がりを見せるための仕掛けとして考えた場合、誰が聞いてもあの形式だと共通認識を持っている漫画のジャンルの一つとして欠かせない「4コマ漫画」と同じ響きを持つことは、「4分動画」という名称が浸透していくことに有利に働くのではないと思われる。

5-3. 映像作品の汎用性を確保する

「4分動画」というジャンルを確立すると「4分動画」の作品において、映像作品の汎用性が飛躍的に増すことが想定できる。「4分動画」映像作品で長さの規格がそろると、そこでできあがって

る作品のひとつひとつが、あたかも玩具のブロックの部品であるかのように、組み合わせることによって、新たな形あるものを生み出すことにつながっていくと思われる。想定できるいくつかの例を列挙する。

1) 4分動画のコンテスト

4分動画のコンテストとして開催すると映像の長さの企画が決まるため、製作者、審査員、審査会や上映会の運営者、選考後の上映の都合など、そのコンテストに関わる誰にとっても、関わりやすい、扱いやすい状況が生まれる。

2) 4分動画の番組編成

さまざまな4分動画作品を組み合わせさせて放映、上映することが行いやすい。ジャンルをまとめて番組のパッケージを作れば、例えば4分動画5本の20分番組をつくることができる。4分動画という規格が決まっていれば、組み合わせや構成を変えるだけで、異なる番組を作っていくこともできる。

3) 4分動画の配信

4分動画という規格があれば、インターネットでの動画配信時に一定のファイル容量を扱えばよく、配信する側にとっても、ダウンロードする側にとっても好都合であると思われる。

4) 携帯プレーヤーによる閲覧

さまざまなデジタル情報を扱う携帯プレーヤーが登場しており、とりわけ最近では、映像コンテンツを閲覧できるものが多く出始めている。今の時点では、ハードの技術面の開発が先行し、ソフト開発がそれについていけない状況であり、それで見ることのできるコンテンツに乏しい状態であるように思われる。「4分動画」が4分間という限られた時間で完結するというために携帯プレーヤーで映像を見ること、映像を見せ合うことが、急速に広がる可能性も持っている。

5) 映像作品のアーカイブ

すでに眠っているような引き出しの中から出てくる映像の記録があったりするが、それらを編集しなおそうとしても、その落としどころが見えなければ、何もしないままになる傾向がある。4分動画という規格を意識すると、これまであったものを4分動画にして人に見せる形のものへと編集しなおすということも誘発できる。

5-4. 表現された内容をつないでいく

メルプロジェクトの中心的な役割を担う水越氏の著作において、生態学的なビオトープを比喻にして、マスメディア主導ではなく、小さなメディアに注目する非常に示唆的な考え方が示されている³⁾。そこでは、地域やコミュニティと連携したメディアのあり方を目指していくべきであるとの啓発がなされているが、「4分動画」というジャンルが先にあげた映像の汎用性を持たせる効果を持つということを考えると、それがこれまでのメディアのあり方を変える道具になりうるであろうことが想像できる。

6. ま と め

映像編集を実践的に学ぶ機会を与えることが、メディアリテラシー教育がなされるということの効果を得ることに留まらず、広くものを考えるという場を提供することや、さらにはグループワークを体験させることにもつながっていくことを示した。そのような映像編集の実践例を増やしていくために、「4分動画」なる新たな映像のジャンルを設定して広めていくことの有効性について示唆した。

参考文献

- 1) メディアリテラシーの工具箱 東京大学情報学環メルプロジェクト編 日本民間放送連盟編 東京大学出版会 2005
- 2) 前掲書 pp.7
- 3) メディア・ビオトープ メディアの生態系をデザインする 水越 伸 紀伊国屋書店