

映像

～さまざまな表現方法～

美術教育監修・執筆

上野行一

映像表現はデジタル技術の進歩と相まって、近年、大きな変化と拡張を迎えている。モニターやスクリーンを飛び出し、建物や路面など街角に映像が投影される光景も特に珍しいものではなくなった。進化し続けている映像表現について、今回は映像表現を楽しむ、映像とは何か、イメージを動きで表現するというポイントから学ぶ。

学習前
チェック!

簡単に映像を撮影したりつくったりすることができる機器やアプリの普及で、映像表現は私たちに身近なものになった。映像を見たりつくったりするうえで大切なことは何かを考えてみよう。

映像表現を楽しむ

映画にしてもテレビにしても、映像表現は長い間、つくる側から見る側へ送られる一方通行の表現だった。しかしインターネットに代表される映像メディアの進歩は、その表現のあり方そのものを双方向的なものに変えている。この数十年におけるビデオインスタレーションや人の動きに反応するインタラクティブアートなどの急速な浸透は、未来の映像表現の世界を暗示しているともいえる。もはやつくる側と見る側という境界があいまいになってきているのだ。

たとえば 360 度 VR の登場により、見る側の動きに合わせて映像の画角も変わり、まるで自分がその場にいるかのような高い没入感が得られるようになった。映像に登場する人物と対話しながら、見る人がドラマに参加するというような映像表現の楽しみ方ができる。つまり、見る人が最後の出演者になるのだ。

映像とは

映画や動画を意味するモーション・ピクチャー。言葉の意味どおり、まさに映像とは動く写真なのである。番組ではリュミエール兄弟の『工場の出口』を「映画の始まりと言われている」と紹介したが、これは劇場上映された最初のフィルムという意味。撮影された映画フィルムそれぞれ自体としては 1888 年にルイ・ル・プリンスが撮った『Roundhay Garden Scene』が現存する世界初のリアル・モーション・ピクチャーと呼ばれることが多い*¹。

* 1 : 「Roundhay Garden Scene」は、ギネスブックでも現存する最古の映画フィルムとして認定されている。



● イメージを動きで表現する

メディアは現実をそのまま映す鏡ではなく、再構成して提示する装置である*²。大切なことは、そのことを自覚して映像に向き合うことだ。何を見せ、何を隠し、何を強調しているのか、その意図は何か。

番組では寂しさという感情をゾートロープ（回転のぞき絵）で表現するとき、とぼとぼ感を出す動き、頭の動きなどを工夫するとともに、枯葉を使って演出を試みる。こうした映像をつくり出す経験が、身の回りの映像が再構成されている仕組みやその意図を見抜く目を養うことにつながることを望まれる。それは映像が氾濫する社会で生きる市民として欠かせない態度であり能力であるからだ。

* 2 レン・マスターマン（鈴木みどり編『メディア・リテラシーを学ぶ人のために』世界思想社、1997年所収）p.295

