

02

《映画プロジェクト》

長崎俊一監督作品 「唇はどこ？」 スタッフ報告

“Happening on Lips”

I 撮影監督としての視点 "Cinematographer's Point of View"

映像メディア学科・教授・撮影監督・プロデューサー
Department of Visual Media・Professor

渡部 眞 Makoto WATANABE

II プロダクション・ノート "Production Notes"

映像メディア学科・助教・プロデューサー
Department of Visual Media・Assistant Professor

柿沼 岳志 Takeshi KAKINUMA

III MA、整音、音響効果、劇場用マスタリングについて

"Sound Manipulation in Studio and Theater"

映像メディア学科・専任講師・整音・MA 担当
Department of Visual Media・Lecturer

森 幸長 Yukinaga MORI

IV 音楽制作について～作曲の動機と楽曲解説

"The Motive of Score Composition"

映像メディア学科・専任講師・音楽担当
Department of Visual Media・Lecturer

鈴木 悦久 Yoshihisa SUZUKI

V カラーグレーディングについて "Color Grading Technique"

映像メディア学科・専任講師・グレーディング担当
Department of Visual Media・Lecturer

齋藤 正和 Masakazu SAITO

I 撮影監督としての視点

渡部 眞 Makoto WATANABE

1 映画プロジェクト

2013年度から2年がかりで映画プロジェクトを作るという学科の計画は、そう一筋縄ではいかないことが、次第にわかってきた。学生のスケジュールは詰まっており、他の授業や自分たちの制作活動の時間と調整を図りながら進めていくとなると、授業の合間を縫って行う非効率なものになっていった。

今回は長崎俊一監督にお願いしているので、スタッフも全て外部からとも考えたが、予定調整に苦慮するのがわかっていたので、教員と学生との混成チームでの作業に決定した。理由は映像技術、音響、音楽と教員にもプロが揃っていて、対応は十分可能だと思ったからだ。ここに書くのは関係スタッフの技術的な側面からみたレポートである。

2 長崎監督作品

長崎監督は学生の頃から作品を作り続けており、「ロックよ、静かに流れよ」「誘惑者」「死国」「西の魔女が死んだ」と作品を出すたびに注目されるベテランである。静謐な空気感に満ちた作品には常に緊張感が漂い、映画の本来持つ観客とのせめぎ合いを現出させることができる稀有な監督で、パターン化した善悪二元論的バトル表現や意味なくカットを細かくし緊張感を映像操作だけで見せようとする凡庸な監督とは対極にいる。映画の演出の難しさは目の前の俳優の演技を作り上げながらも、映画に仕上がった時の時間軸を常に視野に入れ、総合的にコントロールしていくという作業にある。それは監督の頭の中で創り上げるものであるが、スタッフ全員にその方向性を明示しなくては協力を得られないことでもあるので、開示に戸惑いがあることはできない。自分をミステリアスに見せるために、あえて核心を隠す監督もいるのだが、長崎作品の場合は映像も具体的ですべてがスクリーンに現れているにも関わらず、そこに解説できない謎と解釈不能な心理の綾が感じられる。表現としての「ケレン」がないのに、見る角度を変えると全く違う心が見えてくる作品が多い。

3 監督の世界

私は長崎監督と3本の映画に関わっている。「誘惑者」「ワイルドサイド」「西の魔女が死んだ」である。

初めて参加した「誘惑者」は多重人格の患者（秋吉久美子）と精神科医（草刈正雄）、その婚約者（原田貴和子）のねじれと純愛が交ざった物語であった。監督はこの脚本の原型をロバート・レッドフォードが主催するサンダンス映画祭のジュエレンラボに持って行き、練りに練って作り上げ、米国の俳優に演じてもらい、かつ当時メンターとして参加した宮川一夫カメラマンに照明についてのアドバイスをもらっていた。それを受け継ぐ撮影者としては当然相当なプレッシャーである。巨匠宮川一夫の指示通りにできる自信がその当時の自分になかったからである。果たして現場ではカメラ移動のタイミングがわずかに狂っただけで監督の狙いはズレてしまうという精密さがあり、演技は俳優だけではなく撮影者にも要求されることであると思知らされた。

今回は関わったスタッフ全員がその濃密・精密な世界を体験することになる。普段自分の作品世界を作ることには関わらない者やテレビ番組やコマーシャルで育った者が、長崎監督の下でドラマという虚構と俳優という生身の織りなす虚々実々な空間作成を体験した。この一本で彼らは、映画が3次元の世界に存在する人間たちを2次元平面に押しこめて映し出す、便利な縮小コピー機械ではなく、むしろ風景も人間も等しく扱いながら、そこに音声と場と感情を無限の奥行で多層化できる装置だということに気がついたと思う。限られた予算によって監督が可能性を限定されていくのではとの懸念があったが、長崎監督はそういう障害も難なく深みに変えていき「唇はどこ？」は、長崎俊一の世界が見事に表現される「映画」に仕上がった。

4 撮影のようす

撮影という側面から見ると、この映画はデジタルカメラの高性能化と軽量化という進化に助けられた。必ずしもデジタル（と言われる）撮影環境に両手を挙げる者ではないが、フィルムでの撮影が価格や入手の困難さゆえに若手の進出を妨げ、表現に制限を加えていたことは確かであった。しかし使用カメラの選定はいつも迷う。大学にあるRED ONEを使えば4kという高品質な映像が手に入るが、機動性を考え今回はCANON C-100を使つての撮影にした。品質としてはC-300の仕様が望ましいと思ったが、C-100本体からHDMIケーブルでNINJYAにつなげて収録すればC-300と同等の高画質映像がProRes（プロRez）という方式で取得できるということがわかり、であれば卑屈になることなく堂々とこちらを選択できると決断した。小型でもあるので、大学にあるSTEADICAM Marlinの使用も可能にしてくれる利点もあった。

また今後、小型高品位カメラは学生制作のメインカメラになっていく機種でもあるので、積極的に採用するほうが望ましいと思つたこともある。今回試験的に導入してこの映画に使つたが、事実、

次年度の3,4年生制作はこのカメラでほとんど撮影された。

レンズシステムはその撮影体制の性格上ズームレンズを中心に使用した。ズームは15.5～47mmと30～105mmの二種類があり、使い分けたが、STEADICAM用にはEFS15～85mmという写真用のレンズで対応した。カバーする範囲はC-100のアパチュア（Super35mm）に欠けるが、このくらい小型のレンズでないと使えない。これは今後メーカーに要求していきたい。

撮影チームは見事なまとまりを見せ、ムダもなく素早くセッティングを終えていた。作品の内容から、この撮影はドラマチックな映像作りを計画できるものではなく、あくまでもそこで起こることを素早く着実に記録していくということができていないといけな。リハーサルの光景を記録することが前提になるので、あからさまな照明や照明器具が見えてしまうことは避けなくてはいけなかった。しかしながらどこで起こるかかわからない演技（および演技指導）を撮影していくということなので、素早い身のこなしと立ち居振る舞いが要求された。

5 仕上げ

こうしてコントロールされていない状況で撮影した映像はどうしてもばらつきの多い結果になる。色味の統一感や明暗を調整していくことが必至であり、DaVinciが活用された。以前はプロラボでしか使えない高価なソフトであったが、後述されるようにDaVinci Resolve Liteの出現で一気に一般化され、グレーディングという作業の「開放」が行われた。現在は使用過多に陥っている作品も多いが、写真におけるPhotoshopの利用と同じように、オリジナルと言う概念が変化していく事になるだろう。

今回は仕上げが最も時間がかかった部分である。脚本から積み上げる通常のドラマと異なり、素材として撮られた長時間の映像を一つづつ積み上げて、さらにそこに秘めているエッセンスを絞り出していくという作業になるので、監督の編集がもっとも過酷な作業であったことは想像にかたくない。さらに音源の整音、効果音、セリフの調整、アフレコなども、単にまとめ上げるためではなくそれぞれが映画の根幹に関わる作業でもあった。最後に音楽は感情表現を増幅するなどという役目を捨て、映像とストーリー進行と感情展開をひっくるめての「出現」を目指していて、それでいて聴く者の戸惑いを避けて、ずらしながら切り替えていくという重要な荷を背負っていたのだ。

あらためてこの映画を見返すと、初見の観客が最大限の想像力を馳せ、さらにその身をゆだねる覚悟を強いられる出来になっていることに気がつく。監督の投じた核をよくここまで形にしたと思う。関係者の労をねぎらいたい。

II プロダクション・ノート

柿沼岳志 Takeshi KAKINUMA

1 プリプロダクション

1-1 企画、脚本 | 2012年

ここ数年、長崎監督と私は「シナリオ演習」という名の講義を共同で担当している。その名の通りシナリオ執筆を目的とする演習であるが、ある時にこの学生たちと共に長編映画の企画を立てられないだろうかというアイデアがふと話の中に出た。私から提案したのか、長崎監督から言い出されたのかははっきり覚えていない。そのような自然な会話の流れの中でのことだった。対象になったのは2012年後期の講義の受講生だった。それは近年でも特に意識の高い学生が集まった時期であり、そのことも私たちのアイデアを後押しした。私は渡部学科長に相談し、本校が様々な形で取組んできた学生、教員、プロスタッフとのコラボレーション企画「プロジェクト」として動き出すことになった。

その会話から2週間ほどで監督からA4用紙で10枚程のプロットが届いた。監督からはアンドレイ・タルコフスキーの『ストーカー』という映画にインスパイアされたと聞いており（『ストーカー』をご覧になった方はお分かりだろうが）、私は少々怯えていたが、上がったプロットはスラップスティックな清々しい青春喜劇であり楽しい作品になりそうだった（どのへんが『ストーカー』だったのか今でもよくわからない）。当初プロットのタイトルには『唇をさがせ』と名付けられていた。

そのプロットを元に前述の受講者の中から参加希望者5名にひとりずつ脚本を執筆して貰うことにした。この中の一作をベースに膨らませるかも知れないし、それぞれの良いパートを組み合わせるかも知れない。とにかく書いて貰うところから始めることにした。参加してくれた学生たちは岩田雅也くん、熊田峰大くん、島田愛さん、堂山紗苗さん、山本航平くんの5名である。最初のメ切りは2013年3月24日だったが、ここからが脚本完成に向けての長い道のりの第一歩だった。脚本を巡る紆余曲折をいちいち書いてゆくと紙面があつと言う間に尽きてしまうので、簡単に行程だけを書くと、学生たちがそれぞれ2稿ずつ書き、それを受けて私が2稿書き、監督が（恐らく）数えきれないほど書いたということになる。その都度、学生との意見交換とフィードバックを行っていたので、随分と手間と時間のかかる作業だった。最終的に監督からの決定稿が上がったときには、すでに11月に入っていた。それを元に準備に入るはずであったが、思わぬ事件が起こり、脚本はまた一から出直しになったのだった。

1-2 キャスティング、スタッフング、そして脚本大改訂 | 2012年秋～2013年春

キャストングに関しては当初から悩ましい課題だった。名前の知れた俳優を起用するか、全員をオーディションで選ぶか、名古屋で活躍する俳優を抜擢するか。とにかく出来ることから、ということで私は自分の良く知っている若い舞台俳優たちと、脚本の読み合わせをしてみようと考えた。在校生からは久具巨林くん、鈴木理恵子さん、外部からは廣瀬菜都美さん、名古屋学芸大学出身で俳優の宮谷達也くん。それに宮谷くんの主宰する劇団「演劇組織 KIMYO」の相棒である山本一樹くんの5名に声をかけた。脚本の雰囲気や掴めれば、ということと、彼らがどこかのパートで採用されればよし、そうでなくても良い経験になる、と考えたのだった。

ところが彼らを共に行ったテストは思わぬ方向に向かうことになった。彼らとのオーディションともテストともつかぬやり取りは監督にインスピレーションを与え、脚本は全面改訂というか、コンセプト自体が根本から見直されることになった。

監督から数日後に提案された案はこうだった。前述の決定稿として上がってきた脚本『唇をさがせ』を元に大学で製作される映画のオーディションに合格した俳優たちが、度重なる厳しいリハーサルを受けながら葛藤していく行程を、実際の俳優たちの経験するリハーサルを撮影しながら虚実織り交ぜながら描く、というひどくややこしい企画案だった。一読してお分かりにならない方もいるのではないだろうかと思われる。私もそうだった。

監督からの新しい脚本が完成したのは7月23日。タイトルは『唇はどこ？』に変更され、テストに参加してくれた5名の俳優たちは全員メインキャストとして採用された。最終的な決定稿があがったのは8月12日であったが、準備稿を元に私は予算組とスタッフングを始めた。スタッフは助監督2名、録音部2名、スタイリスト1名、合成1名。全員名古屋で活躍するベテランを集めることが出来た。音楽は鈴木悦久先生、カラーグレーディング（色調整）は齋藤正和先生がそれぞれ担当する。後に整音、ダビング（サウンドミックス）で森幸長先生が加わることになるのだが、これについては後述する。制作担当には卒業生でフリーの制作部である永幡勇気くんを引き込んだ。永幡くんは結果的に編集オペレーターを含め、ポストプロダクションまで参加してくれ中心メンバーとなってくれた。残りのスタッフは在学生有志が担当する。

前期が終了してすぐからロケハン、撮影前の事前リハーサルなどの各種準備がスタートし、いよいよ撮影開始となったのは9月初旬であった。

2 プロダクション | 2013年 夏

撮影は9月3日～13日にかけて一日の撮休を挟んで10日間、大学内及び周辺、最寄り駅である地下鉄東山線上社駅を中心に行われた。映画撮影につきもの様々なトラブルには見舞われたが、台風に伴う暴風警報で全員あえなく帰宅という日が一日あったくらいで、特に事故や大きな問題もなく撮影はスムーズに行われた。どこまでが演技でどこまでがドキュメントであるのか、現場に立ち会っている私たちも分からない、スリリングな現場が連日続けられた。これは技術スタッフに取っては大きな負担であったと思う。なぜならリハーサルを中心とした撮影にはOKとNGの違いがあつてないようなものであるからだ。うまい芝居をしていることがOKな訳ではない。芝居がうまくできないことに混乱する姿がOKであるかも知れないのだ。すべては監督の頭の中にある。結果的には全てのテイクが事実上、技術的にOKでなければならず、撮影監督である渡部先生を中心に、常に大きな緊張と一貫した技術的水準を強いられることになったが、完成した作品を見れば分かるように、隙のない撮影と録音が保たれ続けた。見事としか言いようがない。

現場はシンプルなものに見えてロケあり、ロケセットあり、スタジオにおいてのグリーンバック合成ありの盛り沢山な内容で学生たちにとっても大きな経験になった。

学生たちはプロのスタッフの中に混じりながらも遜色のない働きぶりで、大いに作品に貢献してくれた。

3 ポストプロダクション | 2013年 秋～2014年 夏

撮影終了後一息つく暇もなく、長崎監督は自宅にて編集を開始した。前述の通りリハーサルと通常の芝居パートが混在する複雑な作品となったため、監督以外の人間が編集することは不可能だった。結果的に半年以上に及ぶ編集期間となったが、ほぼ実質的な編集は長崎監督とオペレーションを担当した永幡くんによって行われた。それに加え監督の奥様であり女優の水島かおりさんにも協力していただいた（水島さんは女優であると同時に脚本家でもあるが、雲丹という名前で編集者としても活躍している）。

編集完成までの間に数回試写を行い、渡部先生以下、参加学生を含む撮影メンバーで意見交換も行ったが1回目の試写では最初のリハーサルシーンだけで40分以上もあり、莫大な素材を前にした苦勞が忍ばれた。しかしバージョンを重ねるごとに素材は刈り込まれ、ストーリーの主題と芝居が明確になり、力強さを増していった。特にリハーサルシーンにおいては前述の通り最初から最後までほぼ全てが多いときには3台のカメラで収録されているため、誇張ではなく山のような莫大な素材からベストのテイクを切り出し構成する作業は気の遠くなるよう

な作業である。まさに長崎監督のこの映画に賭ける情熱とプロフェッショナルリズムのなせる業だった。

監督の編集が一旦終了したのが、4月18日、ここからダビングに向かう準備作業に録音部は入っていった。具体的には整音作業と環境音録りであるが、名古屋には効果音を専門に行う効果マンが存在しないので、その作業も平行して行った（俳優たちのアフレコは3月17日に済ませていた）。何度も監督との確認作業を行った後、ゴールデンウィークにダビング作業となるはずだった。名古屋ではどういう訳か録音技師とダビング作業を行うミキサーが分業であるので、その担当者に引き継いで作業は行われる予定であったが、ここで深刻なトラブルが発生し、作業は暗礁に乗り上げた。それについてはここでは割愛するし担当者の名前も伏せることとする。

結果的には整音作業からダビング全般までを森先生にお願いすることになった。作業途中からの勝手の分からない引き継ぎと、これまた莫大な量の音声素材に真っ向から取り組み、完成に漕ぎ着けた森先生の超人的な努力には感謝してもしきれない。

数週間の整音整理を経て、学内音響編集室において作業は5日間に渡って行われ、6月30日に無事に終了した。

音声関係とはまた別に、映像編集が終了してすぐ合成作業が行われている。まずは渡部先生と私、永幡くんが撮影後に背景用の素材撮りを行い、渡部先生はそれを持って海外研修の引率先であるオーストラリアで背景素材の仮合成を行った。これを受けて外部スタッフの合成担当者が本合成を行う。ダビング終了あたりを目途に戻ってきた合成済素材を仮素材と差し替え、今度はグレーディング作業へ。

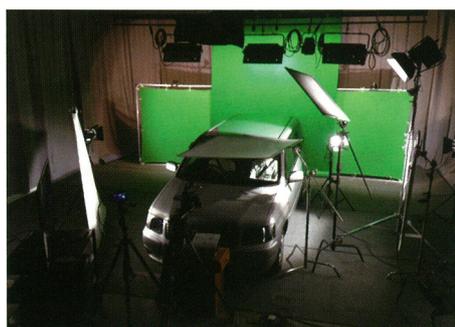
グレーディング、また仮編集の最中からスタートした音楽制作に関しても齋藤先生、鈴木先生によるそれぞれ本人たちの稿を参照されたい。

7月4日に学内での完成試写をはじめ数回の試写を行い、その都度微調整が行われた。9月9日に通常営業後伏見ミリオン座をお借りしての関係者試写が行われ、映画プロジェクト2013-2014、長崎俊一監督作品『唇はどこ?』は完成したのだった。

4 公開へ向けて | 2015年

後期は学内行事が目白押しでなかなか完成披露会のタイミングが難しく、ようやく年を跨いだ2015年1月8日に学内での上映を行うことができた。井形昭弘学長を筆頭に関係者をお招きし盛況のまま終了することができた。

現在は本年度中に果たすべき公開に向けて、東京、名古屋などの劇場、配給会社と交渉を進めている。



Ⅲ MA、整音、音響効果、 劇場用マスタリングについて

森 幸長 Yukinaga MORI

1 MA

1.1 MA とは

MAとは（マルチオーディオ）の略でセリフや音楽、音響効果音などの音を録音しバランスをとりミキシングすることである。また日本独特の呼び名でもあり海外では AudioSuite や Audio Post Production などと呼ばれている。磁気テープのマルチトラックレコーダーを使用して音をミキシングしていたことから日本では MA と呼ばれることになった様だ。元来映画における音作りに関しては MA 作業と整音作業が分業されていたが、現在は MA 作業と整音作業を同時に行う事が多くなって来たことから、MA という呼び名でひとくくりになっているのが現状である。今回の映画プロジェクトの最終 MA 作業は名古屋学芸大学の音響編集室で行った。ゼミ展や卒展の制作で学生のスケジュールとバッティングする事も多く、筆者の所有するスタジオも併用し作業が進められた。

1.2 作業の流れ

昨今のデジタル機器の進化により 5.1ch サラウンドならびに再生環境がある程度音響スタジオと近くなって来た事もあるので、MA 作業を施した音素材を監督に DVD あるいは BLU-RAY で確認してもらい、その後、訂正箇所を修正して行く流れとなった。

2 劇場用マスタリングについて

2.1 伏見ミリオン座で音場測定

上映チェックは名古屋市中区栄にある伏見ミリオン座で行われた。市販されている DVD や BLU-RAY の完成された音も参考にしたが、過去の経験上、劇場での再生は低音域が強調される傾向にあるので、やや低音域を落とし気味にまとめた音源を持ち込んだ。人が少ない広い劇場において壁や天井の反射が加わり中低音域から低音域にかけて増強されることは想定内であったが、予想以上に反射音や低音域が増して聴こえ、スタッフの意見にも同意見があったため、再度整音を行う事となった。

2.2. 2 回目の上映チェック

1 回目の試聴会で感じたミリオン座の音響特性をより詳しく知るため、音場測定用の機材を持ち込み測定を行った。以下は

その詳細である。



pic.1



pic.2

使用機材：

pic.1 小野測機 CF-350 (スペクトラムアナライザー)

pic.2 RION NA-20 (普通騒音計)

測定用音源：

DVD-R 16bit 48000hz wav

Tr1 ホワイトノイズ

Tr2 ピンクノイズ

Tr3 1000hz

DVD-R 再生はミリオン座の再生装置を利用した。

接続図：

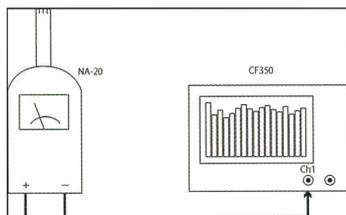


図1

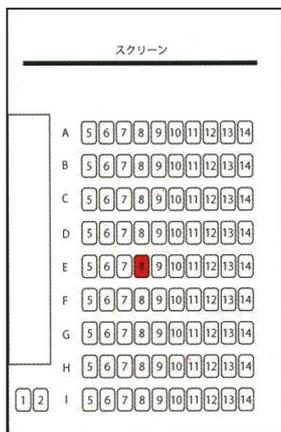


図2

次に測定値を述べる。

NA-20に関してはA特性、C特性、F特性の値比較、CF-350に関してはNA-20から送られた電圧を測定する物とする。A特性とは、JIS1502-1990「不通騒音形」に定められているように、騒音計の測定値を人間の聴覚で考慮した周波数重み付け特性である。人間の聴覚は約1000hz以下で徐々に感度が下がり、一般的に20hzを下回ると聴こえなくなる。同様に高周波についても、徐々に感度が下がり20000hzを超えると(超音波)聴こえなくなる。マイクロフォンではこの人間の感覚とは違うため、人間

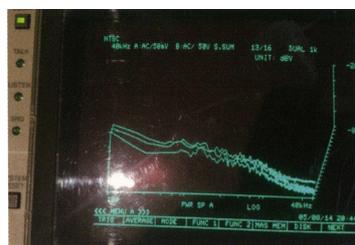
には聴こえない低周波から、高周波まで計測する事が出来る。基本A特性を参考に後の整音に生かす事となる。ここでは細かな説明は割愛する。

○ホワイトノイズでの測定値

A 特性での値 (聴感値 47dB) C 特性での値 56dB F 特性での値 59dB この時の CF-350 の値は、最大音量周波数が 1600hz で -35.18dB である。次に最大音量を10 ポイントで測定すると 200hz400hz800hz の中低音域にピークがある事がわかった。

○ピンクノイズでの測定値

A 特性 (聴感値 48dB) C 特性での値 55dB F 特性での値 62dB 先ほどのホワイトノイズ同様、低音域の減衰は余りみられなかった。こちらも 200hz にピークがあった。



pic.3

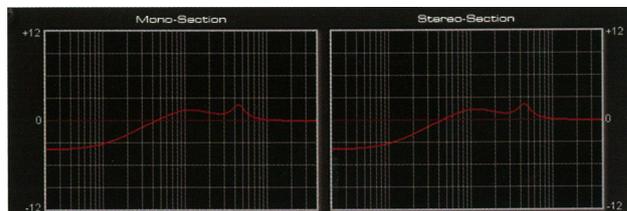
インパルスノイズの測定。一番下のラインから時系列に並んでいるが、初期反射では中低音は戻ってこず、その後増えて

いる事から、部屋の中低音域における強い共鳴が伺える。低音域も伸びている事が分かった。

3. 最終マスタリング

3.1 調整

以上の測定値と、監督、スタッフの意見を考慮し、2回目の整音素材に UAD2 プラグイン Brainworx bx_digital V2 EQ を使用した。伏見ミリオン座での測定値で得られたカーブとは逆のカーブである。以下のイコライジングを施し3回目の伏見ミリオン座での上映チェックで完成となった。



pic.4

4. MA を終えて

長崎俊一監督は私が今まで出会った数々の監督の中でも1、2を争う情熱をもった監督であった。そのこだわりによって結果としてよい作品を生んだ。何事もあきらめず取り組む姿勢に学生はもちろん我々教員も身が引き締まる思いであった。

IV 音楽制作について

作曲の動機と楽曲解説

鈴木悦久 Yoshihisa SUZUKI

1 音楽が示す役割

本作品の音楽を制作するにあたり、作品と音楽との関係を距離として捉え、その距離感の異なる3つの視点をテーマとして作曲を行った。通常、映画における音楽の役割には、映画の物語を辿り、和声とオーケストレーションによって物語性を示唆させる演出効果や、カット同士を時間的に接続する機能などが挙げられ、物語性を重視する劇映画では、演劇的要素を形作るための伴奏音楽として、音楽が用いられる事が多く見られる。しかし本作品は、映画製作を題材とした映画であり、物語の中の映画製作が中心となって構成されているため、伴奏音楽としての音楽を用いると、映画全体を示唆する音楽と、劇中劇の物語を示唆する音楽が区別されず、鑑賞者の映画に対する理解を複雑にする恐れがある。これを避けるため本作で制作した音楽は、伴奏音楽のような物語を示唆する役割ではなく、映画が指し示す視点を示唆する役割として機能させることを試みた。

2 楽曲が示す視点と楽曲解説

本作の音楽が示す視点は大きく3つに分類され、それぞれ異なるテーマ（楽曲）が与えられている。

1. 映画全体を見渡す視点
2. 監督からの視点
3. 物語の視点

これらの視点を、音楽的な構成や理論的な手法と結び付け、楽曲の制作を行った。

2.1 「映画全体を見渡す視点」となる楽曲の解説

「1, 映画全体を見渡す視点」を示す楽曲は、映画の物語性から最も距離を持ち、心情の描写や物語の内容を示唆せず、物語を取り巻く情景を、音楽的に表現することを目的としている。特に本作は、虚構と現実を行き来する人間模様を描いた作品であり、そういったことを俯瞰するような、人々が置かれている普遍的な情景を音楽的なテーマとして作曲するよう心掛けた。作曲当時、長崎監督と交わした会話の中に、以下の言葉がある。

どんなに哀しくても、どんなにトラブルがあっても、人が亡くなっても、空は高く青く、そこにあるというような音楽がほしいのです。(2014年2月22日)

このように、本作品での音楽の役割は、劇中を装飾する演出的役割ではなく、物語がテーマとしている人間をとりまく普遍性を示唆することである。この最も遠い視点の楽曲を「映画全体を見渡す視点」とし、全体のテーマ曲となるよう各シーンの楽曲を構成した。(楽譜1)

楽曲「映画全体を見渡す視点」は、主部A-B(変ロ長調)と、転調を含んだ中間部C-C'-D、Aと同様の和声進行を持ち転調された主部A'(ハ長調)で構成される。

楽譜1: 「映画全体を見渡す視点」となる楽曲の冒頭部分 (M18)

主部Aでは、I-IVによる反復の和声進行により、V7-Iのような解決感を出さず、循環される情景が想起される音楽的表現を行った。さらに、IVの和音においてはC/Fの分数和音から得られる、上部構造と下部構造が異なる多層的な響きによって、複雑な循環性を表している。主部が終始する主部Bでは、II-III-IV-V7の和声進行から、繰り返しの循環を解決へと向かわせ、循環される情景が次の展開を迎えることが予期される。主部Aの終始形から展開する中間部C'で用いた減三和音(F#dim)の和音は、IV-Vの進行から予想されるI、またはVIへの解決感を裏切り、減三和音からのVIへの不安定な解決感から、人々の間で常に変化し続ける情景の結末には、多くの道筋があることが示唆されている。その後さらに、中間部DのIV-III-II-Iの下行する和声進行で一旦Iへと解決し、さらに進む和声進行A♭-G7によって、新たな結末として意味づけられる、転調した主部A'(ハ長調)へと繋がってゆく。こうして再度現れる転調した主部A'では、変化の中でも変化することのない、人々に内在する普遍的な断片を、転調から再現される反復の和声進行を用いて表現した。こうして本楽曲では、俯瞰的、仰視的な視点からなる「映画全体を見渡す視点」を、循環的な構成と調性とは非調性を行き交う音楽的構造に内含させ、本作品における音楽的視点としての役割を持たせている。

本楽曲は、登場人物の心情が移り変わる、5つのシーンで用いられる。しかし、そういった心情をなぞることなく、楽曲構造が「映画全体を見渡す視点」を示し、劇中から立ち上がる各シーンの情景に対して、それらの情景に則した編曲を施し、本楽曲が通奏的な視点として印象付けられるよう留意した。

2.2 「監督からの視点」となる楽曲の解説

「2, 監督からの視点」を示す楽曲は、前述の「映画全体を見渡す視点」よりも、より映画の物語性に近い視点となる楽曲

である。映画を製作する視点と、映画の中で映画を製作する視点との両視点となる、この映画へ寄せる監督の思いをモチーフとして作曲することを試みた。

確かに熱い青春ものの要素はあるのですが、
前回のメールに書きましたように、それを突き放したい、
それも呑気にとっています。(2014年2月26日)

監督とのやりとりの中にある上記の言葉から、本楽曲では複雑な展開や技巧的な編曲を避けて作曲され、ハ長調で書かれた主部 A - B - A と変ホ長調へ転調する中間部 C - D、そして再びハ長調へと戻る主部 A' で構成されている。

平均律上あまり複雑な響きを持たないハ長調で書かれた主部 A - B - A は、I - V の和声進行に、4 分音符の伴奏と 4 分、8 分音符のみの単純な旋律、8 分、16 分音符の組み合わせによる跳ねたリズムを用いたアドリブソロの旋律で構成される。単純な伴奏の上に奏でられる規則性のないソロパートは、登場人物と監督との関係や距離を示している。中間部 C - D の冒頭に用いられる B ♭ の和音は、主調となるハ長調の IV の和音を V とした際の I の和音であり、主調から展開させる際、より広がる響きとなる。この和音を V とする変ホ長調への転調から主部 A' に戻る際には、D7 - G7 のドッペルドミナントの和声進行を用いて、より自然に主調へ解決するよう促した。この展開は、視点がより俯瞰的に広がるが、その広がりが帰結することに大きな変化が起こらないという「監督からの視点」の作曲動機となった「呑気さ」を、響きとして表わしている。(楽譜 2)

楽譜 2 : 「監督からの視点」となる楽曲の冒頭部分 (M2)

この楽曲が用いられるシーンでは、登場人物が劇中の映画と向き合う姿が描かれている。これらのシーンに対して、彼らに向ける監督の眼差しを、音楽の構成要素へと結びつけることで、この楽曲における音楽的視点としての役割が果たされている。

2.3 「物語の視点」となる楽曲の解説

ここで用いられる楽曲は、一番物語に近い視点を持つ。しかし劇中を装飾するような直接的な表現は、監督からの言葉を受け、なるべく避けるよう心掛けた。

いわゆる劇伴ではなく、むしろ、なんでここにこの音

楽？と感じさせるような、
しかし、それをことさら押し付けるのではない音楽…。
しかも、明るい。(2014年2月26日)

映画の冒頭で「何だったのかなあ、あの時間」という登場人物「リエ」のナレーションがある。この言葉作曲の動機として、童謡などで多く用いられる 2 部形式の楽曲を作曲した。この登場人物が回想する心情を、唱歌「思い出のアルバム (作詞：増子とし、作曲：本多鉄鷹)」の旋律を模倣し、音楽的に表現している。

この楽曲は登場人物の心情を強く表す、シーン 48 (M16) で用いられる。冒頭のナレーションから読み取られる登場人物の物語に対する心情を、私たちが唱歌に触れた時の回想的な心情に例えて、直接的に表現することなく、音楽として置き換え、間接的に表現している。この楽曲では、音楽的視点を理論的に構成するのではなく、共感を呼ぶ音楽的な要素を利用することで、直接的な登場人物の心情と、間接的な物語を見渡す視点とを結び付け、物語の視点として印象を与えることを目的とし、機能させていることが特徴である。(楽譜 3)

楽譜 3 : 模倣部分 (M16)

3. まとめ

この映画で行った音楽制作の手法は、劇映画において、多くの例は見られない。劇映画における音楽の大半は、物語性を装飾するものとして機能し、観客の没入感を促す事を目的としている。しかし本作品では、音楽が映画の物語性から一歩引いたところに音楽が置かれている。一見、音楽の役割が曖昧に聴こえてしまうが、こういった音楽の重層的な役割を拡大すれば、より複雑な表現に結び付けられるであろう。さらに理論的な構造だけではなく、オーケストレーションについても重層的構造の一部として機能させることで、映画と音楽の結び付きにおける、新たな表現領域を見出せるのではないかと考えられる。今後多くの制作に携わり、音楽が映画に果たす役割や機能について、研究を重ねたいと思う。

V カラーグレーディングについて

齋藤 正和 Masakazu SAITO

1 カラーグレーディング

1.1 カラーグレーディングとは

カラーグレーディング (Color Grading) は、ポスト・プロダクション作業の1つであり、大きく2つの目的がある。

1つ目は前後のカットの色味を合わせたり、撮影時の色が正確に表現されるよう色彩を補正する作業である。2つ目はカメラマン・監督が考えるイメージを、色やエフェクトとして映像に落とし込む作業、即ち補正ではなく色によって意図的に映像のスタイルを作っていく作業である。

これまでカラーグレーディングのシステムは高価で、それゆえその作業は専門性の高いものであった。しかし、業界標準であるブラックマジックデザイン社のカラーグレーディングソフトウェア DaVinci Resolve の無償版である Davinci Resolve Lite を気軽に試すことが可能になったこともあり、ここ数年カラーグレーディングは言葉だけでなく作業自体も一般化してきている。

また、システムの低価格化の他に、従来に比べ大幅に安価で高性能なデジタルシネマカメラの登場により、これまでのビデオガンマでは表現できなかった高いダイナミックレンジを持って収録できる Log 収録や RAW 収録の普及もカラーグレーディングという作業が一般化する契機となっている。Log 収録や RAW 収録された映像素材はコントラストの低い映像であるため、カラーグレーディング作業が不可欠であり昨今はカメラマンやエディターにもそのスキルが求められつつある。

1.2 本学のカラーグレーディングの取り組み

本学のカラーグレーディングのシステムはノンリニア編集室に構築している。(図1)

昨年度、映画ゼミのプロジェクトとして制作された「点の世界」

のカラーグレーディングを Davinci Resolve Lite で行った。「点の世界」は名古屋を舞台とするショートストーリーのコンテストと、コンテストで受賞した作品を映像化する「ショートストーリー名古屋」のために制作された。監督・撮影・編集を渡部教授がされ、尺は約 25 分であった。尺自体はそれほど長いわけではなかったが、Davinci Resolve lite を使用してのカラーグレーディング作業が初めてだったこともありかなり遠回りしながらの作業となった。

今回の作品は約 100 分あり作業量的にかなり大変だろうと懸念されたが、2 度目ということもあり、ある程度ノウハウも蓄積され、全編のカラーグレーディング作業は 2 日間で終わることができた。そのあとの調整は試写などを経ながら複数回にわたって行った。

2 カラーグレーディング作業について

2.1 作業の流れ

実際におこなった作業の流れを以下に記す。

《素材の整理・準備作業》

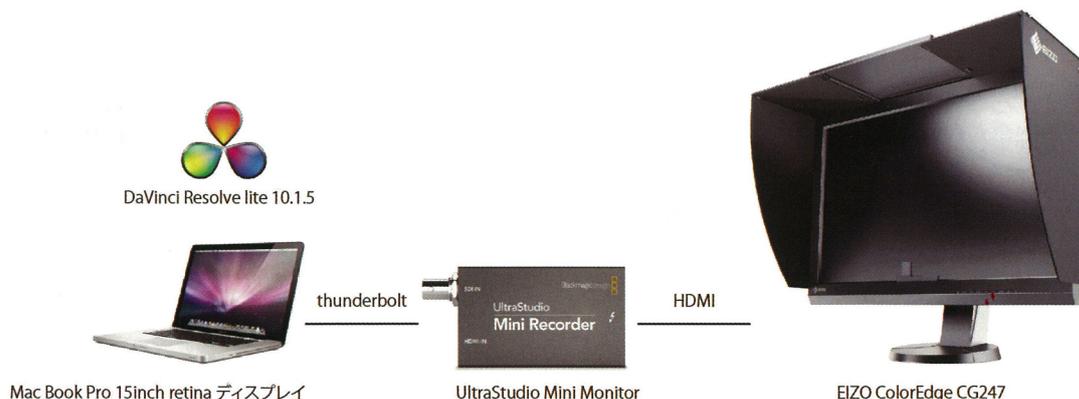
- 長崎監督から頂いた編集データを Premiere から XML 形式で書き出す
- 書き出した XML ファイルを Davinci Resolve lite で読み込みタイムラインを再構築

《グレーディング作業》

- Davinci Resolve lite でのカラーグレーディング作業
- カラーグレーディング作業終了後に一本化したムービーファイルの書き出し
- 書き出されたムービーファイルを Premiere で読み込み MA 済みの音声とテロップを挿入

《書き出し作業》

- 上映マスターとしてムービーファイル (Apple Prores 422 HQ コーデック) と、Blu-ray Disc を作成



2.2 カラーグレーディング作業

カラーグレーディングの作業は撮影監督である渡部教授の指示に従い進めた。

主なカラーグレーディング作業は以下のとおり。

- 一連のシーンのカットごとの色のばらつきを整える。
- 撮影がおして夕方方の光になってしまったシーンを、昼の光の質感に戻す。
- マスクを作成し人物の顔の部分だけ色を整える。
- マスクを作成し空の一部だけ明度を変更し、奥行き感を出す。
- 作成したマスクを動く被写体、カメラワークにあわせて追従させる。
- 明度・コントラストを変更してフォギーな質感を出す。

その他にもカットごとの細かい調整はあったが、大別すると上記のとおりである。

カラーグレーディングは、個別のカットの調整も重要だが、一連の流れ、全体の印象がより重要である。カット毎に調整して一連のシーンを再生して確認するという作業を繰り返した。

また、最終の上映をイメージするため、伏見ミリオン座にご協力頂き劇場空間での見え方の確認も行った。

その後、長崎監督から演出意図などを踏まえた指示も頂きながら再度調整を行い仕上げの作業を行った。

上記作業を終えて1つのムービーファイルとして書きだしたファイルをPremierで読み込み、テロップと音楽を挿入してムービーファイルBlu-ray Discの2つの上映マスターを制作した。

3 今後に向けて

点の世界の上映時にも痛感したが、最終的な映像の見え方(色やコントラスト)は上映会場の設備に大きく左右されてしまう。事前に試写を行い機器を調整できることは稀有なので、こちらでは如何ともし難いところでもある。

また、プロジェクター、モニターなど様々な環境で上映を行うことが前提の時に色の基準をどのようにするのか、という問題もあるが、これはやはりどこでの上映を主とするかを決定しカラーグレーディングするしかない。

カラーグレーディングする環境・状況が一般化してきた現在、本学でも引き続き実践的に取り組んでいくことが必要である。

