

映像表現を考慮したストーリー制作の試み — 学校設定科目授業の実践 —

加藤 範男*

Email:kato_norio@ysh.yknet.ed.jp

*1: 横須賀市立横須賀総合高等学校

情報や物事伝える手段として映像という媒体があるが、本校では学校設定科目である「映像学」の科目において例年、映像表現の授業を行ってきた。しかし、今までの授業では映像表現に必要な思考力、表現力、言語能力を養う力は必ずしも十分とは言えない状況である。これらの解決の手立てとして考えていた時にブロックで有名な Lego 社で新しい教材が開発されたことを耳にして、関連するセミナーに参加した。この教材の特徴はアナログとデジタルの融合というたいへん興味深いものであり、協働作業を主に行う学習内容である。この教材を使用して次年度に向けて導入を行うべく、年間指導計画に1つの単元として取り入れ展開を行う事にした。本研究ではこの教材を使用して本題である「映像表現」においてどのような効果があったか報告する。

◎Key Words 授業実践 高等学校教育 映像制作 協調学習 映像表現 ICT

1. はじめに

本科目「映像学」は総合高校立ち上げの際に、筆者が過去の経験や新たな知識を身に着けた事をきっかけに、学校設定科目として開講した。しかし、当時は専門の知識はほとんど無く、映像に関する文献を買いあさり、文献より生徒たちが興味のある内容を取り上げて試行錯誤を繰り返しながらの授業展開であった。

その後、専門知識を得るために専門職の大学院で学び、映像学において脚本・演出法・ストーリー分析・神話の法則などの一連の基礎知識を身につけることができた。しかし、その後の授業展開においては未だ一方通行的な部分があり、生徒たちに「映像表現」を習得させたとは言えない状況だった。このような状況の中、昨年「2014レゴ・エデュケーション」というセミナーに参加して「ストーリー・スターター」のツールを知ることができた。

2. 本研究の目的

今回、使用する「ストーリースターター及びストーリービジュアルライザー」は今、まさに本授業で行ってきた内容に当てはまり、一層の興味関心が向上するツールと思い導入を決めた。また、この授業を展開するために、複数のICT機器の活用で映像表現力を高める。

3. 実践の概要

(1) アンケート調査の実施

今回の授業を行うにあたり、「レゴ」に関してどの程度、使用したことがあるのか、また関心度について聞くことにした。結果は次の通りである。また、ビジュアルとして LittleBits という電子キットを利用してどのような分野に興味があるのかを聞いた。

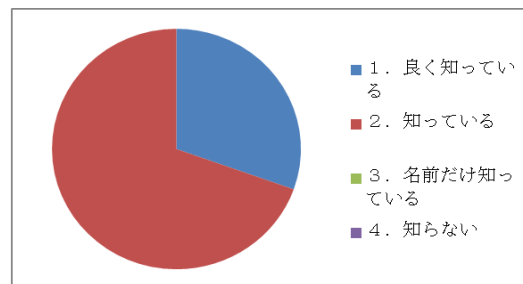


図1 レゴブロックの認知度

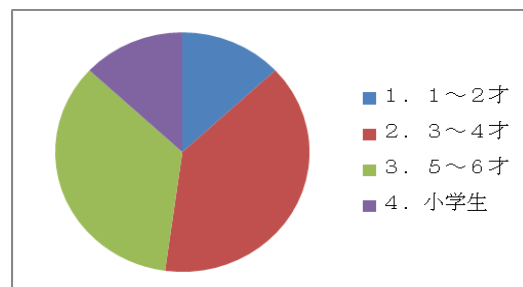


図2 レゴブロックを使用した年代

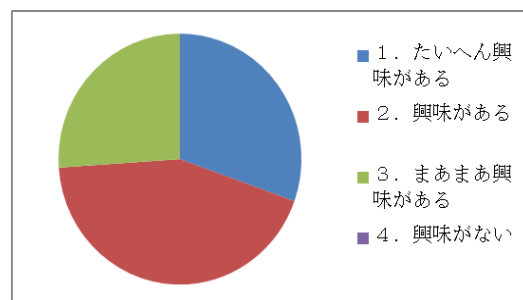


図3 レゴブロックの興味・関心度

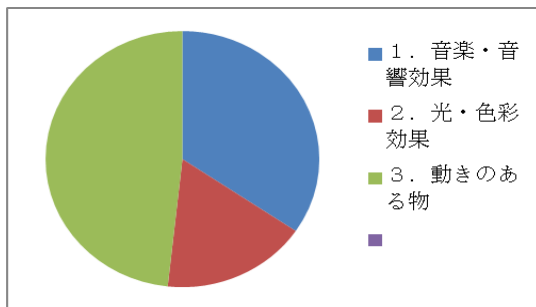


図4 電子キットでの興味ある分野

(2) 基礎知識

ストーリー制作を行うにあたり、前もって知っておく必要がある次の知識の伝達を行った。

- ①脚本について
- ②演出法について
- ③ストーリー分析について
- ④カメラワーク・カメラポジション
- ⑤編集法について

(3) StoryStarter&StoryVisualizer について

今回、利用したレゴのツールは次の項目についての学習を主に学んでいく。

- ① 物語を読む・聞く
- ② 物語について考えを話し合う
- ③ 物語をブロックで創る
- ④ 物語を振り返り観察する
- ⑤ 物語を書く・記録する
- ⑥ 物語を共有する
- ⑦ ビジュアルを考える
- ⑧ 撮影方法を考える
- ⑨ ストーリー構造を理解する

StoryVisualizer の特徴

- ①撮影した写真や使用したいイメージを簡単にソフトウェアに取り込めます。
- ②様々な物語やシーンに適したテンプレートを収録。文字やイメージを思い通りのレイアウトにできる Visual storyboard である。

ストーリーを発表するために、言葉だけではなく、イメージと一緒に表現できるようにさまざまなテンプレートが用意されている。たとえば、「コミック風」テンプレートでは、ストーリーを組み立てるための複数のコマが用意されてこのテンプレートを使うことによって、吹き出しのセリフを引用文として使用でき、文章も動かすことができる。

デジカメを使うことにより、レゴブロックで創った作成物をソフトウェアに取り込むことができる。StoryVisualizer ソフトウェアを使うことで、簡単にストーリーを発表するための作品を作成し、プリントアウトして周りシェアすることもできる。

4. 授業の概要

単元名：ストーリー制作

時間数：14 時間 (4/27～6/18)

クラス：Kブロック 11 名 (男 6 名、女 5 名)

2 グループで展開

J グループ 14 名 (男 5 名、女 9 名)

3 グループで展開

授業計画

	内 容	ICT 機器
基礎学習	<ul style="list-style-type: none"> ・脚本について (NHK ハリウッド 白熱教室視聴) ・台本について (3 幕構成、起承転結の講義) ・カメラワーク・アングル (カン、アチ、なめ等の講義) ・撮影について (NHK ハリウッド 白熱教室視聴) 	プロジェクター 液晶テレビ 一眼カメラ パソコン
グループ学習	<ul style="list-style-type: none"> ・ストーリー制作の概要説明 ・ストーリー制作のアドバイス ・ストーリーの構想 ・レゴブロックによる製作 ・ステージ撮影 ・編集作業 ・まとめ・発表・共有 	プロジェクター 液晶テレビ 一眼カメラ パソコン 編集ソフト

(1) 基礎学習

・脚本について
 ここでは、5 月 1 日より 5 月 29 日の毎週金曜日に NHK E テレビで放映された「ハリウッド白熱教室」の内容を視聴させ脚本の 4 要素やストーリー構造、物語の視点、モチーフと隠喩について詳しく知る。

・台本について
 物語を作るうえで最も大事な台本について、しくみや体裁、各ポイントについて実際に台本と作品を比較して台本の役割を知る。

・カメラワーク・アングル
 映像表現する場合に欠かすことのできないカメラワーク・アングルなど事例を取り入れながらカメラ撮影に大切な内容を学習する。また実際にカメラを使って前回、学習した内容を基に撮影を行う。この時に何かテーマを決めてポジションやアングルを考えながら撮影を行う。

・撮影について

脚本と同じようにNHK Eテレビで放映された「ハリウッド白熱教室」の内容を視聴させフレーミングの役割、各カメラショット、カメラ移動の役割、主観ショットなどについて知る。

(2) グループ学習

・ストーリー制作の概要説明

今回の単元「ストーリー制作」について1.目的、2.方法、3.展開について説明を行う。

・ストーリー制作のアドバイス

今まで学習した内容（基礎学習）を再度、示し今回制作するための知識として確認する。

・ストーリーの構想

タイトル、テーマ、登場人物、スペシャルアイデア、幕の構成などチームで話し合いを行い決めていく。



写真1 ストーリーの構想

・レゴブロックによる製作

ストーリーの構想が完全に決定後、計画書を参考に各ステージを製作していく。この時に配置やキャラクターの特徴などを考えながら進めていく。



写真2 レゴブロックの製作

・ステージ撮影

ステージの製作が完成後、デジタルカメラで撮影をする。この時に人物の大きさや背景などを注意しながら撮影を行う。また、編集で背景を合成する場合はトリミングをする事などを考慮しながら撮影を行う。



写真3 ステージ撮影

撮影では次のアングルについて表現を使い分けるように考える。

アオリ：被写体を下から撮ったアングル、アオリで撮ることで、大きさの強調、威圧、尊大、恐怖感などを表現できる。

フカン：被写体を上から撮ったアングル、フカンで撮ることで、情景説明のカットができる。卑小感、哀れ、弱い立場などを表現できる

ナメ：ドラマ、映画などの会話シーンでよく使われる。向き合っている相手の肩越しに被写体が映っているアングル。

・編集作業

StoryVisualizerを使用して画像の修正、絵コンテを完成させる。このソフトウェアでは画像の修正や合成、吹き出しなどを使いセリフなどを入れて第三者より見て分かりやすい絵コンテを完成させる。



写真4 編集作業

このソフトウェアは背景との合成加工が簡単にできるのでよりリアルな映像が表現できる。また、テロップを自由に表現でき見る側にも分かり易く伝える事ができ、エフェクトの加工も簡単に扱う事ができる。

・まとめ・発表・共有

今回、ストーリー制作の授業実践を発表するが、本原稿の締め切りが「まとめ・発表・共有」前の日程のため本論文に記載できませんでしたので発表当日に最新の実践例をお伝えします。

・ストーリー制作のアドバイス

グループ学習の2日目に行ったアドバイスの内容はシナリオとはどのように書くのか、発想の手がかりとなるストーリーアイデアの源としていくつかの例を取り上げる。また、登場する人物（キャラクター）の設定を重要な一部であることを生徒たちに知らせる。そのほか、ジャンルの設定や構成・演出などにも触れる。物語の発端となるパターン例を提示する。1.事件からの導入 2.平穏な日常からの導入 3.プロローグ 4.フラッシュバックなどを知らせる。

・5 考察

導入する前に、アンケート調査を行ったが、レゴに関して興味関心が高いデータがとれた。また基礎学習としてストーリー制作に必要な脚本、演出法、ストーリー分析、撮影法などの基本学習を行った。特に脚本と撮影では「ハリウッド白熱教室」のテレビ番組を視聴させた。この内容は米国の南カルフォルニア大学映像学部で実際に行われてる大学の講義を聴かせ映画制作で重要な脚本及び撮影について部分を詳しく知る事ができたと思われる。残りの基礎学習についてはパワーポイントや動画などを活用して伝えた。グループ学習では、構想、場面制作、撮影、編集、発表の一連の作業をおこなってきたが何れも、グループ内での話し合いやアイデア、表現など活発な取り組みができていた。その後、本単元の最終日に事後のアンケートを行い、生徒の率直な意見や感想などを聞きく。



写真5 作品例—1

今回の行ってきた授業で次の学習効果が考えられる。

- 物語を読む・聞く（読解力・理解・想像力）
- 物語について考えを話し合う（コミュニケーション・構想）
- 物語をブロックで創る（創造的な思考・表現）
- 物語を振り返り観察する（論理的思考・考察・分析）
- 物語を書く・記録する（文章構成力・ICT活用・情報処理判断力）
- 物語を共有する（発表・プレゼンテーション）
- ビジュアルを考える（創造力・構想力）
- 撮影方法を考える（表現力）
- ストーリー構造を理解する（論理的思考・考察・分析）



写真6 作品例—2

・6 今後の課題

今回の授業展開では「映像学」の授業内での取り組みであったが、この授業はKブロックとJブロックの2講座開講しており、同じ内容を並行して展開した。この取り組みに対して、Jブロックのメンバーは積極的な姿勢で特に編集などいろいろな意見を取り入れ、きめ細かい取り組みをしていたが、かたやKブロックのメンバーに関しては消極的な部分がいいくつかの場面で見えた。このことは、2・3年次の科目選択の履修での問題点がはっきり見えた。また、後期で実施する修了課題では、「学校紹介CM」と題して特殊撮影を計画しているが、今回の基礎学習やグループ学習での反省点を生かして取り組んでいきたいと思っている。

・7 おわりに

レゴブロックやフィギアでのストーリーシーンを作成し、その後、多彩な機能があるソフトウェアを使ってそれを画像化して成果を表現し合い、話す、聞くといったコミュニケーション力やプレゼンテーション力を高めることができた。今回の導入は未だ最初の段階であり、今後も引き続きツールとして取り扱っていく予定です。

謝罪

本研究発表では「ストーリー制作」の単元が終わり、事後のアンケートを基に今回の目的である映像表現に関しての効果について報告する予定だったが、本単元が完全に終わることができず、また発表及び相互評価も論文提出日に間に合いませんでした。したがってここでの記載はできません。発表時に結果及び分析に関して報告いたします。たいへん申し訳ありません。また、事後のアンケート結果も同様に報告いたします。

参考文献

- 1.ドリュー・キャスパー+NHK「ハリウッド白熱教室」制作班「ハリウッド白熱教室」大和書房
- 2.CGWORLD+永田豊志「CG&映像しくみ事典」ワークスコーポレーション