

東京国立近代美術館フィルムセンター「映画製作専門家養成講座」
第1回 1997(平成9)年度「-日本映画の技と匠-」編集2
(総合プロデューサー：野上照代)
登壇者：野上照代(スクリプター)+小川信夫(編集)
進行：入江良郎(東京国立近代美術館フィルムセンター)

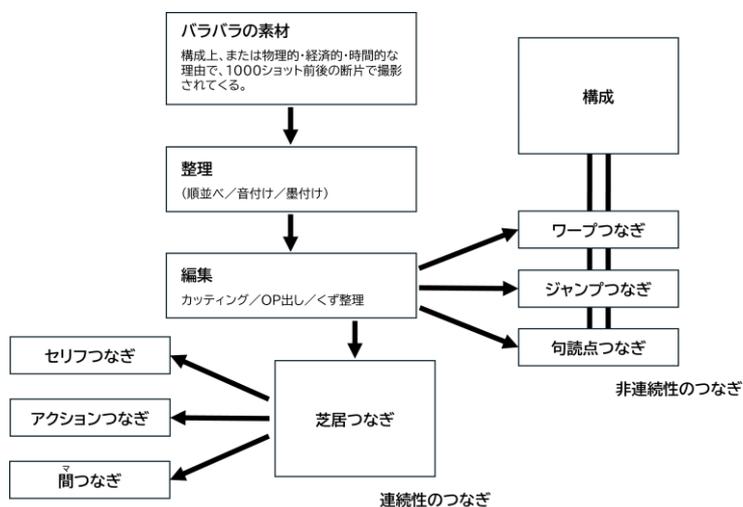
開催：1998年1月28日(水)15時30分

会場：東京国立近代美術館フィルムセンター 小ホール

— 『駅 STATION』(降旗康男監督、1981年)上映後 —

野上 「駅」は、編集を楽しめたのではないのでしょうか。(前の講義で解説した)ワープとかジャンプつなぎ(会場笑)。

(小川信夫作成「劇映画の編集とは」ハンドアウト)



NFAJ 作成

小川 6 つにつなぎ(「構成」に関わる編集は、ワープつなぎ、ジャンプつなぎ、句読点つなぎ)。

「芝居つなぎ」を細分化するとセリフつなぎ、アクションつなぎ、間のつなぎ)をわけたけど、どれが一番多いかと思って(「駅」を)観ていたら、やっぱりほとんど「芝居つなぎ」です。アクションつなぎは、全部ひっくるめて20カットあるかないか。セリフつなぎも10カットぐらい。ワープつなぎ、ジャンプつなぎは、シーンの中でもどンドンやっている感じで。その点、いくらか参考になったのかなあという気がします。句読点つなぎは、オーバーラップかな。だいたい、3年ごと⁽¹⁾ぐらいに女の人をかえて撮っているから、最初に幼稚園ぐらいだった子どもが、最後は中学生になる。

この「駅」については、本当に(桐子を演じる)倍賞(千恵子)さんの演技の上手さに感服しました。それと(吉松すず子役の)烏丸せつこさんは、肉体派女優で演技的には全然望めないんじゃないのかと思いましたが、「駅」の演技を見て、やっぱりすごい女優さんだなど、大変感心したんです。

(ハンドアウトの)資料に書きましたが、何の努力もしなくて、何でもできちゃうのは神様ですけど、天才といわれる人は5%ぐらいの力で、できちゃう。倍賞さんは、その天才の中に入るんじゃないかと。自分の特質みたいなものプラス、本質的な演技力を持っているから、5%ぐらいの努力で演技をしているのではないかと思います。

最終的な仕上げ、ダビングをする時に何回も(フィルムを映写機に)かけて、音を調節したり、効果音を足したり減らしたりします。倍賞さんが初めて(高倉健の)三上(英次)と出会う、(店「桐子」の場面で)縦位置のロングショットがあります。確か最初は7分くらいでしたけど、途中で割

って、お尻のほうは細かくなっています。何回も見ていると見るところがなくなって、今度は倍賞さんの右手だけ、次は左手だけ、その次は目の動きだけ、みたいなことですが飽きないんです。それだけものすごい芝居だったと思います。もう1度観ることがあったら、目を光らせて見ていただきたいです。

僕は一応、映画のスタッフ、プロとしてやっていますが、80%くらいの力で仕事ができればいいなど。80%の努力で普通の仕事ができ、あと20%は余力にして、何かの時に、それがぱっと活かせるみたいな。100%で一生懸命やっていたら、例えば監督が、“じゃ、ここはこういう形で”という提案が出て、それをぱっと崩す力がなくなってくるんです。そういう時に20%の力で、“うん、そうか”とすぐにぱっと切り替えて、“じゃあ、こういう構成でいってみよう”と。そういう力を蓄えたいと思っていますが、なかなかそこまではいかなくて、いつも100%、120%ぐらいで出来上がっているのかな。

つなぐ前に、ワンショットずつの芝居をきちっと見て、一番いいところを使うのが、編集で一番大事なことじゃないかと思います。

セリフつなぎは、普通Aカットのセリフ尻、3コマくらいでハサミが入り、次のBカットのセリフ頭から7コマから8コマくらいおいてつなぐ。だから前と後ろとの関係は、だいたい1対3ぐらいです。これはアクションにもだいたい通じます。アクションの場合は3対7とか、7対3がスタンダードです。編集に入って、そういう文法みたいなものさえきっちり覚えてしまえば、あとはすいすいと楽に編集できるんじゃないかと思ひ、統計を取ったり、長さを比較したり、グラフにしたり、いろんなことをやりました。結局、毎回違う映画、違う監督、違う演技者で芝居をやるから、規則的にここで切ればOKみたいな法則は、最後まで発見できなかったです。それでもある種の傾向があるんじゃないかと思ったのが、このセリフつなぎの時には、だいたい1対3ぐらいでやると、いい間がとれると。普通のテンポの時はそれでいいですが、言い合いか何かになると全体的に縮めていくわけです。

セリフ尻と(次の)セリフ頭をずーっと縮めても、1対3の比率はあまり縮めない、変えないほうがいいんです。セリフ尻が1コマなら、次は頭3コマぐらいつける。最後にけんかになると、前の人のセリフを食うような形になってくる。言い合いだとか、テンポの速い映画は詰まってくるんですが、今度は語尾を切っちゃうんです。(音の)テープは残してFD(Film Dubbing)、ダビングの時にこれを再生して、ダブらせる形になる。それでもけんかをかみ合わせたい時には、1コマぐらい画を切って、次のカットに進みます。普通、セリフはちょっと子音があつて母音になっているから、母音が大きくなったぐらいのところから次の画を使う形にすると、かなり緊迫のかみ合った形になるんです。そうすると音が飛んじゃうから、飛んだ音はクズ整理で取っておいて、最終的なダビングの時に、これもフィルムでつないで再生します。

FDはわかりますか？フィルムダビングとか、いろんな言い方があるらしいです。普通、試写室で見る時には、画1本と音1本しか、(機械に)かかりません。かけようと思えば、音は2本かかりますが、普通は画1本と音1本なので、それに、はまらなかった音は便宜的に1回外しておいて、テレビでは最終的なミキシング、MAっていうのかな。映画ではダビングと言っていますが、その時にきちっと、全然音の入っていないところにその音をつないでシンクロさせます。ずーっと2本で再生できる装置でやっていますので、ラッシュを試写室で見た時には外れているけど、Aの音のセリフ尻にBのセリフの頭がダブって聞こえる。これは実際に現場に出れば、1時間ぐらいですぐわかる方法です。

例えば、アクションつなぎの場合、同じ人物のアクションをA、B(のカメラ)で撮って、Aのショットはフルショット、Bのショットはバストで寄りめ。先行ショット(の比率)を3にしたら、後続のショットに7くらいアクションをつける。大体、この使い方(3:7)でつなぐと、非常にアクションの流れは良くなります。『駅 STATION』でこういうのは、あまり使っていない。5か所くらいあるかもわかりません。三上が店(「桐子」)へ入ってきます。ずーっと動いていますね。三上が中へ入って行くなーと、気持ちがわかったら、外からガラス戸を開けることはしないで、カメラはぼんっと切り替えて、反対(「桐子」の店内)へ引いて、戸をガラガラっと中から開けるところへいっちゃうんです。これは飛ばし、みたいなジャンプつなぎになるのかもわかりません。そういう感じで、ほとんどつながっちゃうわけです。見てもたぶん、全然飛んだような違和感はなく、逆に気持ちはすすすすと、押していってくれるような感じに見えたんじゃないかと思います。この映画は大体、その辺のタイミングで切っています。丁寧にやる人は、ずーっと

歩いて行ってガラス戸をすーっと開けるぐらいまで引いたカットを使って、それから中側にカメラが入って、途中から戸が開くみたいにつなぐ人もいます。

野上 わざとアクションつなぎで、やらなかったんですか？

小川 僕自身がアクションつなぎは、あまり好きじゃないんです。全然やらないということはないですけど。(刃物が)ぐさっと(女の子に)刺さるところがありますよね。すーっと(男がバイクで近づいて)行って、次に(刃物を振った男の右手が女の子の額に向けて)がっとなります。普通のタイミング、本当のリアル時間でつないでしまうと、短すぎちゃう。ちょっとやっぱり、エネルギーに欠けるところがあるから、ダブらせているんです。ずーっと(右手が額に)くるところまで来て、それから今度は、またでかいアップで、コマの下ぐらいからがっとなります(男の顔が上がって)くる。アクションでわざとダブらせて、少しエネルギーを追加するという感じです。ちょっと難しかったのが、撮影の段階でハイスピードでかなり撮ってきたので、普通の刑事ものの映画と比べると、何かちょっと、かったる感じにとられたかもわかりません。

降旗さんと相談して、これはとにかく、空気を感じさせるような映画にしないと駄目だろうと。観ていると、人間ドラマということが周りの空気ですーっと感じられるような編集にしてくれ、みたいな要請がありました。どうやったらいいのかな、みたいなことがあったんですけど。もうちょっと切り込んだほうがいい、テンポが上がるんじゃないかという感じを持ったかもわかりませんが、テンポを上げることは一切外しました。もちろん変なダブらせとか、長撮りではなくて、芝居があればその芝居をできるだけ活かすという設計で、編集したわけです。

野上 降旗さんは、どのタイプですか。一緒に(編集を)やっているんですか？

小川 いや。降旗さんは(編集室に)全然入って来なくて、時々ケーキを持って、ぶらりと現れるタイプで非常に大人しい人です。降旗さんとはこれ1本しかやりませんでした。僕は一応、東宝に所属していたので、東宝に来る監督で有名な人がいると、ああやりたいなあと思っても、やれない時があるし、その人が外に行けば全然できない。

昔みたいに1週間で映画が封切られて、どんどん量産されて、さらに2本立てになると、本当に撮影所の中が不夜城みたいに、誰かが徹夜しているみたいな状態で作った時は、編集部にはダブリダブリでやって、年に10本ぐらいやった人もいたらしいです。今、僕らは年に1本あればいいみたいな形になって、野上さんは4、5年に1本ですか？

野上 もう全然ないです、仕事。

小川 でもアクションつなぎは、最初に映画をやる人という人には、すごく魅力的に感じられるようです。日本映画学校がまだ横浜にあった時分に、1回だけ実習をちょっと見てくれないかというのがあり、生徒が16mmで、20分の作品を作るんです。生徒の脚本で生徒が撮り、演出して、アフレコしたりして、最後に編集する。編集も学校の方針として、“下手でもいいから、できるだけ学生にやらせるようにしてください”とのことで、後ろで腕組みして見ていると、一生懸命こう(フィルムを両手で手繰る仕草)やって、前のアクションでこういうふう(棒で殴る)に、やったりする。次に、どんっとひっくり返るアクションに上手く動きがつながったら、“わあ、つながった、つながった！”って、大変喜んでた。やっぱりアクションつなぎは、こういうところでも喜ばれるのかなと。

野上 あれはやっぱりね、流れがある。

小川 うん。

野上 黒澤さんは全部アクションつなぎ。カット変わりは動きです。

小川 (ハンドアウトを解説)A、B カメラがあって、同じ 20 コマのアクションで最初の A カット、3 対 7 で次の B カットへ入る。これは 3 コマ、アクションを飛ばしたという感じです。アクションダブリは 7 対 3 でつないで、B カットを多く使えば、アクションダブリになります。

『駅 STATION』の場合は、カット頭から動くような形を一応とっていますので、前のアクションが完全になくなって、次のアクションの頭でつなぐ形が一番多かったです。じゃあ、真ん中でつないじゃ駄目なのかというと、それでもいいんです。テレビスタジオでスイッチングでやる場合は、アクションの真ん中でいく時もあるし、レシーバーでセリフを聞いていて言い終わると、次のカメラへびゅっと、どンドン切り替えていっちゃうんです。普通、テレビを見ていても全然違和感がないと思いますから、どうして 3 対 7 とか、7 対 3 にこだわるのか、5 対 5 でもいいんじゃないかということ、全くその通りなんです。同じ物を 3 対 7、5 対 5、それから 7 対 3 でつないでみると、何となくやっぱり 3 対 7 が一番いいのかなとわかると思います。今は(編集システムの)Avid で、自由にずっとマウスで実験してみるといいと思います。

それから状況や感情を強調する時に、ワンアクション編集というのがあります。例えば、子どもが道から飛び出してくる。自動車のキーッ、ガシャンという音がする。その音をそばにいたお母さんが聞いてびっくりする。そのお母さんが振り向くアクションを 3 回くらい、ぱっ、ぱっ、ぱっ、つなげて強調することがあります。これは時間が完全にダブっていても無視をしていいんですが、絵柄で驚きを出そうというワンアクションつなぎで、時々使います。最初のアクションで、ぱっと振り向いて、(動きが)止まったコマを 3 コマくらい置いて、その次は同じサイズでいいんですが、動きの頭を少し切って、振り向く動作が止まらないうちに切って、その次のカットをまた動きの頭から振り向く動作が終わるところまで使うと、意外と精神的に迫ってくるようなものが出せるので、編集をする機会があったら、ちょっと試してみてください。昔からやっている技法です。

これ(ハンドアウト「爆発する高層ビルの一隅」ショット 1~4 の画コンテ)は、ワンショット目が社長室のつもりで描いたフルショットです。手前に椅子とテーブルがあって、その奥に机があります。机の中心、四角くなっているところにダイナマイトが仕掛けられています。こういう爆発は火薬を使ったりするので、だいたい 3 キャメくらいで同じものを撮り、(現像所から)上がってくる。そこで爆発した感じはどうつないだら一番いいかというのが、しょっちゅう出てきます。まずショット 1 は、ダイナマイトにズームアップして爆発する。次のショット 2 は、外から爆発する窓を撮った A キャメのアップ。ショット 3 は、外から少し引いて爆発する窓を撮った B キャメのフルショット。ショット 4 は、だいぶ引いて(爆発する場所と規模がわかる)外から撮った C キャメのロングショットです。つなぐ順番のセオリーとして、ショット 1 はエスタブリッシングショットで、全体がどういう状況であるかがわかるようなショットです。社長室に人物がいてもいいですが、ダイナマイトにわーっとカメラが寄る。そうすると画面いっぱいダイナマイトが映し出されて、時計みたいな物があつた瞬間に、ぶわっと爆発する。オーバー露出になるから、それを 3、4 コマくらい残して切る。次に、どの辺でそういう爆発が起きたのかというのがショット 2 で、C キャメのロングショット 4 を使って、どういう状況のところでこの爆発が起きていたかということ、ぱっと見せる。それからさらに爆発のエネルギーを感じさせるために、寄りの A キャメで撮った一番小さいところからばあつと広がったのを使って、すぐに次は B キャメのフルショット(爆発と炎)をぶわっとダブらせてつなぐ。つまりショット 1 で爆発してショット 2、3、4 というのは、本当に瞬間でぶわーとなるみたいなものです。これだけあると、あの辺のビルがすごい迫力で爆発したというのが、大体、説明できます。こういうパターンも 1 つ、頭の中へ入れておくと、いろんなものに使えます。

それから、「滑らかな加速度ゼロのつなぎ」というのがあります。前回ちょっと説明したと思いますが、2 人がお辞儀して(頭を)同じく上げる。次に寄りで、同じアクションを撮っていたとします。(頭を)下げ切ったところで、ぽっと切って、寄りのほうですっと上げるのを使うと、流れはすごくいいわけです。2 人が下げ切って動かなくなる気配を感じて、次のカットに移ると、もっと滑らかになるんです。だんだん下げ切っていく、ちょうど速度がなくなるところが、加速度がゼロになった点です。自動車なら、すっとフレームの外から入り込んできて、すっといって、きゅっと止まったところが加速度ゼロです。そこでぽんっと切れれば、どんなショットでもつながるみたいな形があるわけです。それは「滑らかな加速度ゼロのつなぎ」なので、僕らは自動車がすっと入り込んできたら、止まり切らないうちに、次のショットに移っちゃうんですけど。ぎゅっ

と止まったら、次のカットはドアをすっと開ける。本当はちょっと間があってドアが開くんですけど、3コマぐらい頭を削ってドアがすっと開いても、別に異常はありません。

だから『駅 STATION』で警察の車だとかは、緊迫感を出すために必ずといっていいくらい、リアルタイムのコマは全部飛ばしています。キーツというブレーキの音で、見ているほうの気持ちは自動車が止まっている(と思う)から、次(のカットで)はちょっと動いて止まるのが普通ですが、もう止まっても全然違和感はないです。気持ちで切れというのは、物理的には止まっていなくても、気持ちのほうで止まったと感じたら、切ってもいいということです。

加速度ゼロのつなぎは、よそで聞いても、“え？何のことですか？”と言われると思いますが、そういうつなぎがあるということを、ちょっと頭に入れておいてください。

間つなぎは一番厄介で、一番やりがいのあるつなぎです。これがあって編集が一番面白いということになります。実際にフィルムを見て、ここでこうつなぎとこうなるよという説明はできませんが、言葉では説明ができません。企業秘密でも何でもありませんが、フィルムを見ないとわからないので、これは勘弁してください。

ワープつなぎ、ジャンプつなぎは、時間を飛ばしたりすることです。ワープつなぎは僕が作った言葉なので、外で言うと、“え？そんなものあるのか？”と聞かれるかもしれません。ジャンプつなぎは、ジェイムズ・モナコが書いた「映画の教科書」⁽²⁾で言っていると思います。物事、時間、それから空間のジャンプが映画のすごい特徴です。舞台だと、幕が閉じるとそこからジャンプするわけですが、映画の場合はワンカットずつジャンプつなぎみたいなことがあります。

『駅 STATION』は、ほとんど大なり小なり、ジャンプつなぎだと思います。途中のシーンつなぎ、シークエンスのつなぎは、全部、ワープつなぎとジャンプつなぎに当てはまります。時間の省略はもちろんジャンプつなぎになります。ほとんどカットつなぎでOKですが、この映画のように、3年ごとに女の人(の名前)がぼっ、ぼっと入るのを、どうしても実感しにくい場合は、年月日を入れてジャンプする。例えば、(字幕)スーパーで「3年後」と入っていれば、お客さんは3年経ったんだな、と納得してくれます。カットつなぎでいくなら、実際のカレンダーをぼんと映して、その次のショットに3年後のカレンダーをぼんと入れるとか、そういうことをしない限りわからないです。そうするとカレンダーの文字を読んで時間の経過を知るので、わずらわしくなってしまう。便宜的に早くお客に3年経ったと、句読点つなぎみたいな形でスーパーを時々利用します。ナレーションでやる場合もあり、状況を説明しながら何年後みたいな方法です。短い時間の経過だとオーバーラップやフェードイン、フェードアウト。場所のジャンプの場合は、ワイプをやったりしますが、ワイプの種類はいくらでもあります。そういうオブチカル式の時間省略は簡単にできますけど、あんまりやると非常に安易な、手軽な映画になってしまう危険性があります。

ダンスや現代音楽か何かで細かくカットを割る場合には、最初から設計しないと、編集の時に大変なことになりますので、プレイバックシーンの撮影方法と編集方法に関して、だいぶ(ハンドアウトに)書きました。私が録音出身だから、余計音に対してしつこいのかもかもしれません。現在は音の感覚を加味しながら画を切らないと、切れない状態になります。(昔は)画だけで切っていけば、助手さんが音をあとで付けてくれました。今は音のことを、ここはどういう効果音、音楽が入るのかということまで頭に入れながら画の編集したほうが、あとあと編集直しが少なくて済むんじゃないかと思います。

(ハンドアウトには)専門用語があるので、ちょっと心配です。例えば、「墨付け(スポッティング)」。シネテープはわかりますか？35mm幅の磁気テープです。映画の場合、35mmの画のラッシュと、35mmのシネテープが、常に並行して動いています。セリフなどを全部チェックして、ここからこういうセリフが入っていると頭の印を付けて、セリフを全部テープの上にかきます。それを墨付けといいます。

野上 昔、墨でやっていたからね。

小川 そうです、今はマジック(油性マーカー)ですけど。

野上 墨じゃないと、落ちちゃうから。

小川 墨付けがすごく便利なのは、いろんなカットを取り換えたり、カットインしたりする時、再生しながらヘッドでこの辺だ、ということをしなくても、目でセリフがここからこの間まで入っている。この辺が3分の1だとすれば、3分の1を次のカットに飛ばすのに、そこをびゅっとならんで移れます。非常に楽ですけど、助手さんが結構大変なことになる。

(次は)大林宣彦監督の東宝の映画『姉妹坂』(1985年)のダンスシーン、レッツダンスのスコアです。あの人は細かいから、いろんなインサートカットを撮ってきます。プレイバックする音楽には全部、小節のナンバーが入っていて、この場合だと75小節でセリフも入っています。撮影でプレイバックする時、“じゃあ、35小節目から出してくれ”って言えば、すぐ出ます。編集としては、音ラッシュと画ラッシュにその墨付けを全部やって、小節のナンバーを打って、このスコアは、ここからこの間はこのカメラで撮っているから、この寄りを使おうとわかる。細かく編集をする時に、これは絶対必要なんです。

(次は)レッツダンスのスコアのカットの長さです。見ているお客さんに音楽とテンポを心の中に、1・2・3で刷り込ませるわけです。カット3で長く使っていますが、これがわりと必要です。最初はちょっと長めに使って、あとはリズムに合わせて切ってもいいんです。それで2カットは短く使って、6カット目でちょっと長くしているのがテンポです。テンポがあって、リズムを組み合わせる。速いのがあったら、ちょっと遅いのがあって、また速くするみたいな。音楽でいう、強-弱-中-弱(4拍子)みたいな形です。画も見ているほうを飽きさせない感じ。短いばかりずーっといっても、面白くない。ところどころ、ぽっと長いカットを入れて、言うなれば、止まり木みたいなものを作り、ちょっと呼吸を休めて、それからまた短くしたり。やっている時は、こんなことあんまり気にしないで、アクションだとか、踊りの状態をつないでいきますが、グラフを見てみると、上手いことなっているなど。

(次は)映画の短いカットと長いカットのリズムやテンポについて。運動会とかお祭りや、朝、花火がポーンと上がります。運動会の場合は、雨が降らないと今日やりますよと。パン、パン、パン、パン、パンと5回鳴る花火と、ちょっと予算を削ると4つ。それからダーン、ダン、ダン、ダンとダダーン、ダダーン。いろんなリズムがあります。編集にはリズムをモールス信号みたいに捉えている人もいます。だから、ぽん、ぽんっと短いカットふたつを重ねて、長いカットを入れ、短いカットをぽん、ぽんっと。するとモールス信号の「ト」、トントン、ツー、トントんに当たる。僕らの少年時代、軍隊の教官が来て、モールス信号を教えてくださいましたが、「ト」はトクトーセキと覚えた。長いカットを2つ、短いカット、長いカットを2つは「ア」のリズム、アーユートコーユードという編集者もいます。確かに単調にならないように長さで決めていくことが、結構、編集の場合はあるんです。

岩下(広一)さんと黒岩(義民)さんが私の2人の師匠ですが、黒岩さんは“映画の編集は、長さである”と教えてくださいました。例えば、インサートカットです。「駅」でいうと、カモメが飛んだり、夕焼けがあったり、このくらいの長さで決める。途中で鳥がかっこよく飛んでいるところを入れると、ちょっと長くなってしまふ。飛ぶ鳥の形より、長さを優先して入れる。僕は編集者になった時、それになりきれなくて、鳥の格好がここまでするとちょっといいなと思って(つないだら)、結局、そのカットは長くなってしまった。全体的に流すと、やっぱり違和感がある。長さで切ったほうがリズムが取れる。同じ(被写体の)画を映写している時間のリズムは、普通感覚でいうと3フィート(35mmの場合2秒)なら3フィートに決めて、3、3、3とやって、3の倍の6フィート使って、また3、3、3と繰り返すと、観ている人がそういうリズムを作ってくれます。そういう仕掛けを、最初の内にやっていると、この映画の場合のインサートカットは、3フィートなら3フィートと決める。その辺の長さの使い方は、結構、重要になってきます。

テレビジョンでは、きっと2秒とか2秒半でしょうが、僕らはなにぶんにもフィルムなので、3秒が何フィートなのかかわからない。フィート数だとぽんと、あのくらいの感じ、長さにするにはどのくらいか、頭の中に入っていますが、秒数だと全然わからないです、不思議なもので。それでいつも、テレビをやる時には、換算表か何かを作って(笑)、ここに5フィートぐらい入れたいと思ったら、何秒何フレームというのを計算して入れている始末です。

(次は)「半減のリズム」。これは覚えておくと使えます。僕がまだ文法があるんじゃないかと思って、いろいろ探ったりして、先輩の編集した面白いところをこっそり書き留めておいたものです。この例は、東宝の『狙撃』(編集・黒岩義民、1968年)という、堀川弘通(監督)さんの映画です。見たことはありますか？日本のいわゆるハードボイルド(映画)として、あの当時すごい評判

になった。犯人と刑事が走る場面で使っているコマの長さが書いてあります。5フィート5コマ(1. 走る犯人と刑事)の次が3フィート14コマ(2. 同・逆ポジション)、2フィート(3. 逃げる犯人の足)の次が1フィート15コマ(4. 追う刑事の足)。

(小川信夫作成[半減のリズム](加速度編集)ハンドアウト)

2F・2F・2F・2F・7F・5F・1F・1F・1F・5F・10k・10k・10k・6k・6k・6k・6k

NFAJ 作成

最初に2フィートぐらいのショットが4回、次に7フィート、5フィートが入って、次に1フィートが3回入ってくる。それからちょっと長めの5フィートが入って、それから10コマ、10コマ、10コマ、6コマが4回みたいな形になっています。これは「半減のリズム」じゃないかという、やっぱり「半減のリズム」です。これも『狙撃』か何かにありました。2フィートをずっと使って1フィートにするんじゃないで、真ん中に長いカットをずっと差し込む。観ている人の頭の中に短く2フィートずつ入っていたのを、その長いフィートで1回狂わせて、今度は1フィートに持っていく。すると余計スピードが上がるような感じになるんです。加速度編集はこの「半減のリズム」のことで、だんだん追い込んでいく編集にしたい場合は、2フィート、2フィート、2フィート使って、1フィート、1フィート、1フィート使ったあと、10コマ、10コマ、10コマ。それをさらに半分の6コマ、6コマ、6コマみたいに使うと、どんどん観ている人の心を追い込んでいくみたいな、不思議なリズムが出るんです。その途中でちょっと長めのショットを入れると倍化されるんです。野球で、直球のスピードが出ない投手が、スピードがあるように見せるために、前に緩やかなカーブを投げてから直球をびゅっとやると、速く感じて空振りするのと似た感じだと思います。半分、半分、半分でやってもいいけど、途中でバランスを1回崩してから、その前のカットの半分を持っていったほうが、より緊迫感を得られるんじゃないかと。

ハンドアウトは読んでおいてください。そんなに難しいことは書いてないです。映画に理論なんてないです。僕も学校で少しやったけど、現場へ入ったら理論なんて全然役に立たない。それよりも映画を1本余計に見たほうが、勉強になるところがあるんです。この頃はAvidがあるし、ビデオテープもどんどん出ているので、コマ送りにできる機械で解析して、このアクションつなぎはこういうふうにつながるのかとか、やってください。(ハンドアウトに)知っていて、ちょっと得する「寸言集」を書きました。僕の頭の中であって時々使うもので、それを基準にしてスポットを編集することがあります。何かの機会があれば、利用してください。知っているのと知っていないのでは、ちょっと編集のスピードが違うかもわからないです。

野上 大変、実用的な。

小川 実用的です。あんまり理論がないので、実用一点張りでいくしかなくなった。

入江 今日は長時間ありがとうございました。また明日、よろしくお願ひします。

受講生 (一同拍手)。

■映画作品の年：公開年を記載。

註

(1) 最初のタイトル(1968年1月)と2つ目(1976年6月)は8年が経過している。

(2) 『映画の教科書 どのように映画を読むか』(フィルムアート社、1983年)の「映像の文法ーモンタージュ」(184頁)。