

「エモい」映像の制作プロセスと視聴者への印象伝達における関係 —実践者本人による「内」と「外」の視座からの評価を踏まえて—

河野 友梨

私は映像制作に約10年間携わり、「エモい」映像制作の探求を行っている。中高生に映像制作を教える活動をしながら、趣味で作ったり受注制作を請け負ったりしながら、より深く、濃く、映像制作に向き合っている。その中でのあるクリエイターとの出会い。彼が作る作品は、ただ感情を引き起こさせるだけではなく、実際に鳥肌が立ったり、知らぬ間に涙が流れていたり身体がその作品に呼応するのだ。自分の作品には無いいわゆる「エモさ」を感じさせる要素は何かと深く悩むようになった。そこから生まれた『「エモい」映像が感情を引き起こし、観る者の身体に共鳴するような作品を作り出すためには、具体的にどのような要素が必要であり、どのようにして作り上げられるのか?』という問いが、本研究へと繋がったのであった。

本研究の目的は主に2つからなる。1つ目は映像の制作過程から見出せる変数を踏まえて、映像制作における「エモい」とは何かを追求する。そして2つ目は、編集過程から完成作品の視聴までにおける思考・評価のプロセスにおいて、どのような視座の変遷があるのかを明らかにすることである。本研究では一人称研究によるアプローチを採用し、実際に私が実践者となり、制作作品および制作プロセスについての記述・分析を行った。

実践期間はⅠとⅡに分かれ、期間Ⅰ（2023.5~2023.11）では新規制作と既存作品の記述・分析を対象にした。期間Ⅱ（2023.11~）では、期間Ⅰの分析を踏まえて、新たに得た知見や技術、そして「時間」という要素を考慮し、特定の作品を制作した。本稿では、インターネット先でのプロジェクトのエンディング映像の起案からリリースまでが対象となる。

期間Ⅰと期間Ⅱで得られた分析結果や制作に対して、映像制作中に行われる無意識の評価プロセスについて考察した。制作中、私の内部では制作者としての「内」と視聴者としての「外」の視座を行き来しており、これは能楽の「離見の見」と類似していることがわかった。このような作品の捉え方は、「誰かに何かを作っている」という活動をしている人にとっては一般的な活動だろう。そして「エモい」の本質について、感情が形成されるまでの時間をかけることが重要であることが示唆された。しかし、「エモい」映像を制作する上で、その感情が体験と結びつくまでに要した数日、数ヶ月、あるいは数年といった時間と同様の尺は必要でなく、その情報を編集圧縮して印象に残る部分を強調したり演出したりすることによって記憶に印象づけられるのではという仮説が得られた。

今後は「エモさ」だけでなく、私という映像制作者の作家性がどこから生まれ、世界をどのように捉えているのかにも焦点を当て、実践を通じてその解明を進めたい。

（指導教員 松原 正樹）