

実践的職業教育推進プロジェクト【ものづくり力の育成】（平成25年度）

主旨

埼玉県教育委員会は専門教育を主とする学科を置く高等学校において、専門学科の枠を超え、連携・協働するとともに、各地域の企業等と連携し、明日の埼玉の産業界を担う創造性に富んだ人材を育成する。

講師・早川貴泰氏（アーティスト・アートディレクター）

アニメーションの基礎としてワークショップ「2コマアニメーション・おどろき版」の作成を行いました。次に映像の基礎である、カット割り・コラージュ・モンタージュなどを第3学年に対しアドバイスを頂きました。

課題研究にて、平成25年9月から平成26年1月まで実写映像班の制作手順にアドバイスを頂きました。生徒の感想は「早川さんに2コマアニメーションを始めとして様々な映像技術を教えて頂き、映像作品へのヒントを得ることができました。」「クレショフ効果やアイデアを出すときに大切なことなど、映像に関することや、将来にも役に立つ大事なことを教えて頂きました。」でありました。

以下は実際に生徒がまとめた課題研究の取り組みから抜粋したものです。

情報電子科 平成25年度 課題研究（実写映像班）

研究動機

様々な映像作品を鑑賞し、私達も映像作品を撮影したり、編集してみたいと思いました。その中で静止画を用いた映像作品に興味を持ち、カメラワークや静止画ならではの表現を学びました。そして、授業や実習などで勉強した成果を映像として残したいと思い、映像制作について研究しようと思いました。

作業日程

4月	作品のテーマ決め
5月	作品のテーマ仮決定
6月	カメラワークの研究
7月	カメラワークの実践
8月	映像作品のテーマ最終決定
9月	シナリオ制作
10月	2コマアニメーション、クレショフ効果
11月	撮影方法決定
12月	本番撮影
1月	映像編集・資料作り

使用機材・ソフト

- ・デジタルカメラ
- ・Illustrator/Photoshop/Premiere/After Effects

研究内容

～チームによる静止画を用いた映像制作～

- ・写真を断続的に並べ、一つの映像作品としてまとめる。
- ・最適なカメラワークを研究し、実践する。

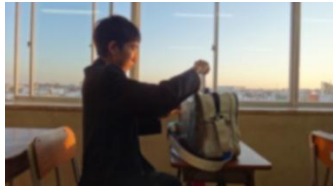
作業内容

・ロケハン(ロケーション・ハンティング)

ロケハンとは

ロケーション・ハンティング(和製英語)といい、映画やテレビの制作において、主に屋外のロケ地を探すことを指します。

今回は屋内もありましたが、最もシーンに適した場所や時間帯を模索し、本番撮影のために取り組みました。



ロケハン時の写真



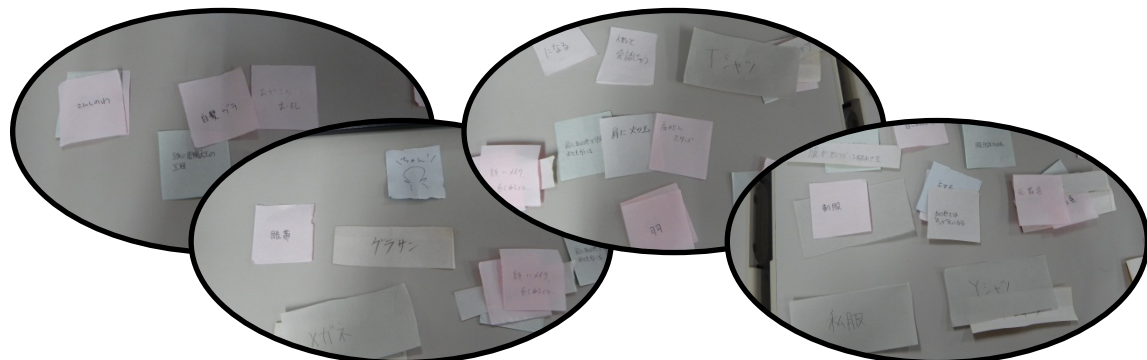
本番時の写真

・アイデア出し

付箋を使用して、登場人物の衣装を話し合いました。

登場人物について考察し、キーワードや問題点、やってみたい手法を班員同士で話し合いました。

時間内で付箋にアイデアを書き出し、グループ化した中で幽霊は白装束、三角巾などのキーワードを幾つか使いました。



付箋に書き出したアイデア

・絵コンテ制作

シナリオを基に、絵コンテを書いていきます。

シーン No.	カット No.	時間	画面	内容	備考
4	14			弟「...整理しよう、つまり、兄貴はこれにならぐら味練がぬて、成仏てすにいおけたな？」	登場人物、兄と弟の会話
	15			兄「単純に話せんもんだな、弟、何をどこにいた。」 兄「前作てみたか、所を片、端から、弟...何は？」	弟、半分怒り
	16			兄「女満。」	兄の顔アップ
	17			弟「聞いた俺がハカでした。」	弟額を抑える
	18			兄「ま、ま、とに、俺が成仏するまで、間、よろしくな。」	兄、再アップ
	19			弟「(ガーン) 弟...はあ。」 兄「うして、兄が成仏するまで、間、一緒にいること、さうだろ？」	弟、茫然
	20			兄「なにこれうめ。」 弟「暴してやり残したこと、てんた、どうか？」 兄「これもうねえの？」	兄喋り、弟のナレーション
	21			弟「それ後でのお楽しみとして、おいた奴いねーか、アア!!」 弟「正直、先が思いやられます。」	弟、突っ込み

シーン4の絵コンテ

※早川氏より映像制作の基礎としてアイデア出しや絵コンテの制作手順に沿ってアドバイスをいただき、作品制作を行いました。完成した映像は静止面を使ったアニメーションです。2コマアニメーションによる動きや、クレショフ効果による感情の表現を活かした作品となりました。