
モキュメンタリーによる恐怖映像演出の考察

Discussion on Using Mockumentary Staging Techniques in the Creation of Frightening Imagery

星野 浩司 (Hoshino Koshi)
九州産業大学
hoshino@ip.kyusan-u.ac.jp

金 大雄 (Kim Dae Woong)
九州大学大学院芸術工学研究院
dwkim@design.kyushu-u.ac.jp

川副 由人 (Yoshito Kawasoe)
九州産業大学

Abstract

Recently in the horror genre of films, mockumentary staging techniques have often been utilized. A mockumentary is a staging technique by which the audience is led to believe that a created work of fiction is actually a documentary. In this paper, taking societal backgrounds into account, we used subjective evaluation experiments to determine why mockumentary staging techniques are so frequently utilized in today's film industry, particularly in the horror genre. Furthermore, in our subjective evaluation experiments, we clarified the significance of the POV (Point-of-View) aspect - a frequently used staging technique when presenting imagery in the mockumentary genre (hereafter mockumentary) - and also the significance of inserting the film's premise at the storyline's beginning. From this, we discussed a depiction of frightening imagery through mockumentary staging techniques.

Keywords: 映画, ドキュメンタリー, 演出技法

1. はじめに

恐怖映画の分野において、近年、擬似ドキュメンタリーともいえるモキュメンタリーという演出手法が多く取り入れられるようになった。モキュメンタリーという言葉は、「モック(英語: mock)」と「ドキュメンタリー」を掛け合わせた混成語であり、「モック(英語: mock)」は日本語で「あざける」や「真似る」といった意味合いを持ち、フィクションである映像作品が、まるでノンフィクションのドキュメンタリーであるかのように感じる演出手法である。近年の映画において、このようなモキュメンタリーが多用される要因の1つとして、「映像」そのものが一般の観客により身近になった事が挙げられる。

1985年にソニーが初めて「ハンディカム」を発売して以来、民生用のビデオカメラは急速に普及・進歩し、さらに、現在のフルHD(ハイビジョン)に代表される高画質化がより向上した。カメラの小型化・多機能化が進み、誰もが何時でも様々なものを高画質な映像で撮影・記録する事が可能となった。また、携帯電話やデジタルカメラでも映像の記録が可能となり、人々にとって「映像」はより身近なものとなった。一方、インターネット上では、YouTube やニコニコ動画などの動画共有サイトが普及し、「映像」は人々の生活にとってより身近で欠かせないものへと進化した。このように、観客を取り巻く環境において「映像」がより身近になったことが一要因となり、近年のモキュメンタリー映像作品は興行的に成功したと考える。さらに、本研究はこれらの点を踏まえた上で、モキュメンタリーの演出手法が映像作品上でより効果的に作用するための条件をオリジナルの短編作品を用いた主観評価実験を行なうことで検証・考察するものである。

2. 目的と背景

多くの観客が利用するネットワークサービスは日々の生活において不可欠なものとなり、映画に関連する情報についても例外ではなく、劇場で公開される映画について観客は多くの情報をネットワーク経由で享受している。モキュメンタリー映像作品において、観客を如何にリアルな心理状態へ誘導するかということが、演出の効果を左右する。かつて、1999年に公開されたモキュメンタリー映像作品「ブレアウィッチ・プロジェクト(原題: The Blair Witch Project)」(1999年・アメリカ)ではインターネットや様々な媒体を組み合わせたメディアミックスを利用した宣伝が効果的に作用した。映画関係者はこの映画の公開前に映画情報を提示するウェブサイト立ち上げ(図1)(<http://www.blairwitch.com/>)、映画の背景となる「魔女伝説」という創作の民間伝承をネット上で紹介した。



図1 映画「ブレアウィッチ・プロジェクト」の公式サイト
(<http://www.blairwitch.com/>)

映画「ブレアウィッチ・プロジェクト」は、ウェブサイトの情報が人々の好奇心によって能動的に変化し、制作費3万ドルながら全世界の興行収入が2億ドルを超える大ヒットとなった。この映画のヒットがきっかけとなり、2000年代恐怖映画の分野でモキュメンタリーの演出技法は多く取り入れられるようになる。それらの映画に共通する要素は「前提条件の挿入」と「主観映像と言われるPOV((Point Of View: 以下、POV))」である。「前提条件の挿入」とは、作品の冒頭部分に見られる物語の背景や設定を呈示する(本研究ではそれを「前提条件の挿入」とする)ことであり、「主観映像」では三脚等を使わない不安定な構図と登場人物の目線で映像が展開され、観客を擬似的に映像に参加させる事が可能になる。特に、「主観映像」で見られる手ブレやフォーカスの不完全さは一般の観客が普段自ら携行するカメラ等で撮影された映像に酷似しているため、より現実感が増すことになる。本研究では、前述の特徴を捉え、モキュメンタリー映像作品内における演出効果を明らかにする事で、この演出技法独自の恐怖表現を定義する事が可能であると考えた。そこで、主観評価実験を行い、「前提条件の挿入」と「主観映像 (POV)」が映像作品におけるモキュメンタリー演出としてどのように関わっているのかを検証した。

3. 恐怖映画におけるモキュメンタリーの共通性

3.1. 前提条件の挿入

多くのモキュメンタリー映像作品に見られる共通要素の1つとしては、物語がドキュメンタリー映像の一部であることを作品の冒頭で提示する「前提条件の挿入」である。「前提条件の挿入」とは、作品の冒頭部分に挿入される物語の背景や設定を呈示する場面のことである。近年公開されたモキュメンタリーの恐怖映画の多くにこの「前提条件の挿入」が見られた。モキュメンタリー映像作品は、このような前提条件を挿入する事によって、作品を構成する主たる映像要素がどのような状況下で記録・保存されたものか、また、それらの素材で構成された本編を観客がどのような前提で視聴するのかを明確にしている。この前提条件の提示により、映像の記録された状況が明確になり、本編を構成する映像の撮影手法が決定付けられる。近年の事例として、パニック映画「クローバーフィールド/HAKAISHA(原題: Cloverfield)」(図2)では、「合衆国、国防総省、デジタル映像、事件目撃記録、暗号名クローバーフィールド カメラの回収地点かつてセントラルパークと呼ばれた公園の"US-447"地区」というテロップで始まる。



図2 「クローバーフィールド/HAKAISHA」の冒頭 Cloverfield. Dir. Matt Reeves. Perf. Michael Stahl-David. Paramount Pictures, 2008.

これは、本作品が何らかの事件の記録映像であるという前提条件を呈示し、そのことにより、本編を構成する映像素材は「主観映像 (POV)」になることを示している。また、映画「THE 4TH KIND フォース・カインド(原題: The Fourth Kind)」(図3)では、冒頭に主演のミラ・ジョヴォヴィッチが登場し、「私は、ミラ・ジョヴォヴィッチ アビゲイル・タイラーを演じます。これは2000年10月アラスカで起きた事件を再現した映画です。事件の補足のため実際のビデオと音声を使用しました。それは心理学者のタイラー博士が事件当時自ら収録した65時間以上の事実の記録です。」というセリフを述べる。この映画の構成が再現ドラマと博士の記録した映像とを組み合わせたものであるという「前提条件を提示」したものである。



図3 映画「THE 4TH KIND フォース・カインド」の冒頭 The Fourth Kind. Dir. Olatunde Osunsanmi. Perf. Milla Jovovich. Universal Pictures, 2009.

3.2. POV((Point Of View: 主観映像))

「前提条件の挿入」の他に挙げられる共通要素の1つは「主観映像 (POV)」である。映画「REC/レック」や映画「ブレアウィッチ・プロジェクト(英語: The Blair Witch Project)」等が代表作として挙げられるが、この手法はアクションシーンやサスペンスのワンシーンでも多く用いられ、カメラの撮影視線と登場人物の目線を一致させることで、観客を疑似体験的に映像に参加させる事が可能になる。「主観撮影」による映像構成は特殊な技法であるため、本編をより自然なものにするために、映像の前後に状況の説明にあたるシーンを挿入するなどの工夫を要するが、「主観映像 (POV)」作品では「前提条件の挿入」によってこれらの工夫は不要となる。

通常、画質を安定させるためカメラを三脚で固定したり、天候や自然光に影響を受けないスタジオで照明を用いて撮影したりするなど様々な技術的配慮を加えるが、それらの安定した映像は作為的な要素も多く含まれ、制作者の意図からファインダー内にある映像は最小限度の情報に絞られている場合も多い。一方、「主観映像 (POV)」によって撮影された映像は、画質は不安定ながら、激しい手ブレや撮影者の息遣いは、作品に臨場感を持たせるための重要な効果となる場合も多い。

3.3. 前提条件の挿入と POV(Point Of View : 主観映像)に関する考察

前項では多くの作品で「前提条件」や「POV」が共通して用いられていることに言及したが、このことを受け、これらの手法がモキュメンタリーの恐怖表現を考察するのに、とても重要な要素であることが推察される。そこで、本研究では、前述した「前提条件の挿入」と「主観映像 (POV)」についてモキュメンタリー映像作品内での効果や特徴を明らかにする事で、モキュメンタリーという演出技法が持つ独自の恐怖表現について分析する事が可能であると考えた。そこで、パターン化した複数の映像を実験用に制作し、それらを用いた主観評価実験を行ない、「前提条件の挿入」と「主観映像 (POV)」がどのような形で作品に関わっているのかを調べた。

4. 主観評価実験

4.1. 調査内容

本研究では、モキュメンタリーの演出を使った恐怖映画の共通性である「前提条件の挿入」と「主観映像 (POV)」に関する主観評価実験を行ない、その結果を踏まえてモキュメンタリー独自の恐怖表現における定義付けの手がかりとする。主観評価実験に使用する実験映像は、それぞれ異なる演出を行った 3 種のシーン映像を新たに制作した。3 種の映像を使った主観評価実験によって得られたデータをもとにパターン別に比較分析し、それぞれの演出がどのような特徴、効果を持っているのかを調べた。図 4 は、比較分析の概念図である。

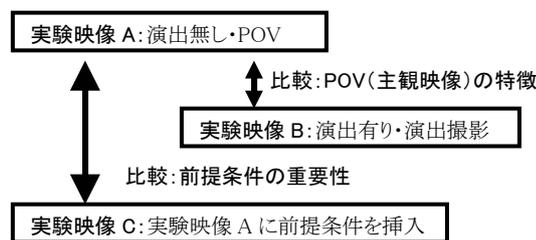


図 4 比較分析の概略図

1) 被験者

実験参加者:

日本人の男女(男性 41 人、女性 19 人: 18 歳~25 歳)

※映像別グループ分け

実験映像 A: 20 人、実験映像 B: 20 人、実験映像 C: 20 人

2) 手続き

実験は九州産業大学構内にあるスタジオの一隅を利用して行った。実験では室内の照明を点けず、試聴用のコンピュータを設置した机の間にパーティションを設置し、複数の被験者が同時に視聴できるように区切った(図 5)。被験者にはヘッドフォンの着用をお願いし、コンピュータの 20 インチモニターで視聴してもらった。また、被験者はそれぞれ実験映像 A・B・C それぞれにグループ分けを行い、それぞれの被験者が複数の映像を見ることはない。実験では、被験者に実験映像の視聴前に恐怖映像に関する実験であることを説明し、実験映像視聴後にアンケート用紙の映像に関する質問事項にそれぞれ 5 段階評価で記入してもらった。



図 5 実験装置

3) 実験映像

実験映像は「前提条件の挿入」と「主観映像 (POV)」に関し相互比較による主観評価を行なうため、目的に沿うようパターン別に制作した。「前提条件の挿入」と「主観映像 (POV)」の比較実験であるため、それぞれの特徴のみを明確にするようストーリーは同じ内容にした実験用映像を新たに制作した。実験映像の内容は以下の通りである。

「実験で用いるパターン別映像」

- ・実験映像 A: 映像的演出のされていない手持ちカメラで撮影された映像(1 分)
- ・実験映像 B: 映像的な演出で構成し、BGM も加えた映像(2 分 4 秒)
- ・実験映像 C: 実験映像 A の映像に前提条件を加えたもの(2 分 5 秒)

パターン別の構成を図 6 に示す。

4) ストーリー

実験映像 A・B・C は、全て同じストーリーで構成した。「3 人の男子大学生が、今はもう使用されていない廃墟となったホテルに肝試しの目的で侵入し、お札の貼ってある扉を見つけ、そこで恐怖体験をする」というもの。

5) 評価用語の選定

評価用語については、恐怖映画のワンシーンに関連されるであろう 118 個の形容詞を 29 人の学生に選定してもらい、25 個に絞った。アンケートに使用した評価語は以下の通りである。

暗い 驚きを感じる 気持ち悪い ぞっとする 不気味である 奇怪である 醜い 不快である 臨場感ありえるような 写実的である すぐ近くの 自然な引き込まれる 謎である 緊張感が高まる 未知的なストーリー性のある 難解である 単純な 不思議なシュールである ザラザラした 荒い 見やすい

5. 結果と考察

5.1. 分析 1 (実験映像 A と実験映像 B について【主成分分析】)

実験映像 A と実験映像 B についてはそれぞれの総合的特性をつかむため、主成分分析を行った。

実験映像 A の第一主成分(表 1)では、

暗い 驚きを感じる、気持ち悪い、ぞっとする、不気味である、奇怪である、醜い、不快である、写実的である、すぐ近くの、引き込まれる、緊張感が高まる、

未知的な（予見できない）、 ザラザラした、 荒い
 という形容詞に高い負荷量を示した。よってこの成分を
 《ホラー成分》と名付けた。

第二主成分では、

謎である、不思議な、シュールな
 という形容詞に高い負荷量を示した。よってこの成分
 を《不可思議成分》と名付けた。

次に、実験映像 B では、第一主成分(表 2)で

臨場感、引き込まれる、謎である、未知的な（予見でき
 ない）、ストーリー性のある
 といった形容詞に高い負荷量を示した。よってこの成分
 を《娯楽成分》と名付けた。

表 1 実験映像 A の成分表

| | 成分 | |
|------------|--------|--------|
| | 1 | 2 |
| 暗い | ※ .663 | .074 |
| 驚きを感じる | ※ .880 | -.205 |
| 気持ち悪い | ※ .887 | .220 |
| ぞっとする | ※ .864 | .159 |
| 不気味である | ※ .891 | -.097 |
| 奇怪である | ※ .746 | .262 |
| 醜い | ※ .549 | .514 |
| 不快である | ※ .532 | .414 |
| 臨場感 | .132 | -.302 |
| ありえるような | .086 | -.727 |
| 写実的である | ※ .448 | -.039 |
| すぐ近くの | ※ .492 | -.223 |
| 自然な | .133 | -.260 |
| 引き込まれる | ※ .751 | -.112 |
| 謎である | .272 | ※ .556 |
| 緊張感が高まる | ※ .637 | .128 |
| 未知的な(予見できな | ※ .629 | .064 |
| ストーリー性のある | .410 | -.444 |
| 難解である | -.153 | .472 |
| 単純な | -.279 | -.587 |
| 不思議な | .006 | ※ .751 |
| シュールである | -.493 | ※ .584 |
| ザラザラした | ※ .581 | -.288 |
| 荒い | ※ .509 | -.250 |
| 見やすい | .499 | -.189 |

表 2 実験映像 B の成分表

| | 成分 | |
|------------|--------|--------|
| | 1 | 2 |
| 暗い | -.464 | ※ .779 |
| 驚きを感じる | .375 | .157 |
| 気持ち悪い | -.461 | ※ .544 |
| ぞっとする | .181 | .451 |
| 不気味である | .249 | .434 |
| 奇怪である | .125 | ※ .570 |
| 醜い | -.677 | .430 |
| 不快である | -.582 | .317 |
| 臨場感 | ※ .500 | .051 |
| ありえるような | .338 | -.064 |
| 写実的である | .240 | .245 |
| すぐ近くの | .490 | .432 |
| 自然な | .245 | -.040 |
| 引き込まれる | ※ .537 | .006 |
| 謎である | ※ .500 | .485 |
| 緊張感が高まる | .374 | .222 |
| 未知的な(予見できな | ※ .632 | .483 |
| ストーリー性のある | ※ .683 | -.150 |
| 難解である | -.507 | .258 |
| 単純な | .483 | -.346 |
| 不思議な | .054 | ※ .816 |
| シュールである | ※ .523 | ※ .525 |
| ザラザラした | .331 | .174 |
| 荒い | .103 | .486 |
| 見やすい | .449 | -.253 |

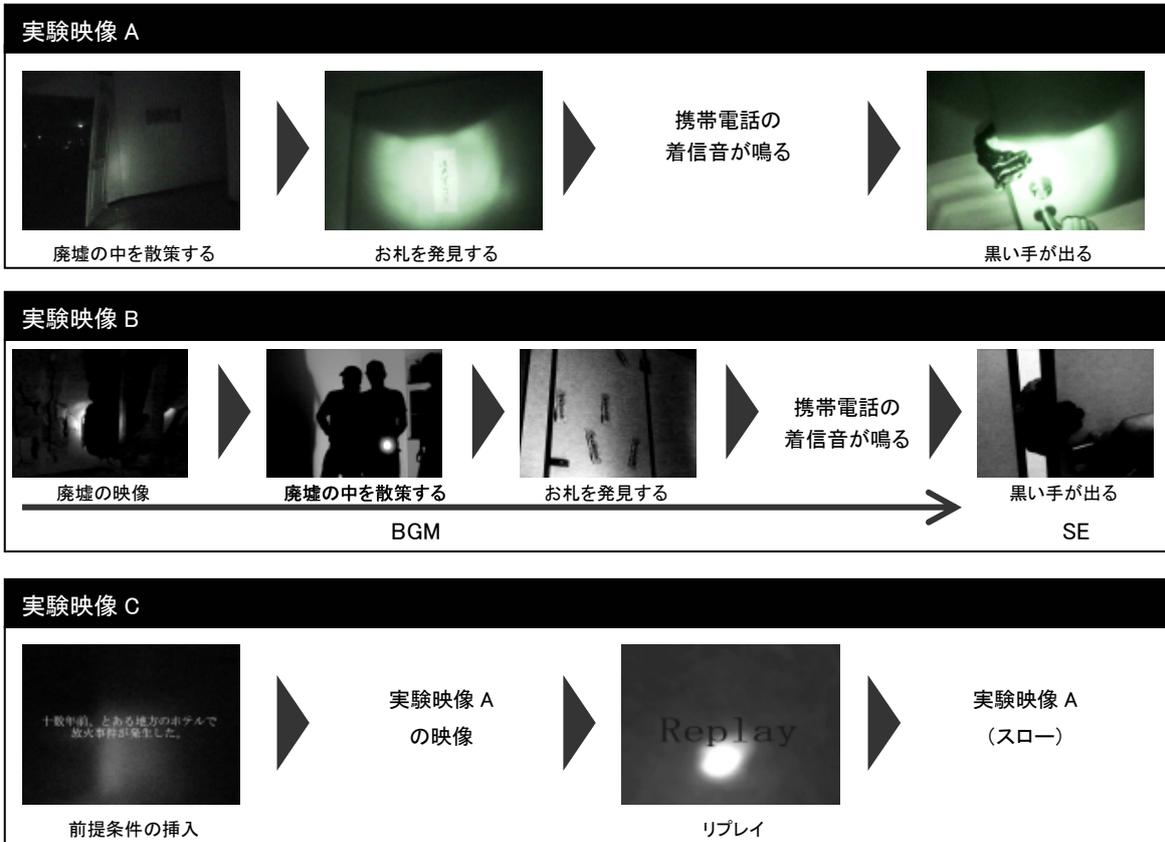


図 6 実験映像の構成

第二主成分では、

暗い、気持ち悪い、奇怪である、不思議な、シュールである

といった形容詞に高い負荷量を示した。よってこの成分を《不気味成分》と名付けた。

1) 実験映像 A と実験映像 B の考察

それぞれの実験映像において視聴者が受ける印象には、前述の定義付けによって以下の成分があることが明らかになった。

- ・ 実験映像 A
ホラー成分 不可思議成分
- ・ 実験映像 B
娯楽成分 不気味成分

モキュメンタリー映像作品の実験映像 A は短いワンシーンであっても、恐怖映像として様々な要素を持ち、それに加え不可思議的な面を持っている。それに対し実験映像 B は映像作品として娯乐的な面はあるものの恐怖映画としては、実験映像 A ほどの要素は持っておらず不気味成分があるということに留まった。

5.2. 分析 2 (実験映像 A と実験映像 C について【因子分析】) (表 3)

ここでは、モキュメンタリーにおける前提条件の提示によって視聴者の印象はどう変わるのかについての分析を目的とする。実験映像 A と実験映像 C については同じモキュメンタリーの演出を行なった映像相互の比較であるため、先に行なった比較分析に比べより詳細な分析が必要であると考えた。そこで、まず実験映像 A と実験映像 C 両方のデータを因子分析にかけ、モキュメンタリー映像の持つ因子を抽出し、それから因子別に単純集計により得点化された実験映像 A と実験映像 C のデータを比較した。

表 3 各項目の因子負荷量

| | 因子 | | | | |
|--------------|------------|------------|------------|-------------|------------|
| | 1 【恐怖度】 | 2 【ラフ度】 | 3 【娯楽度】 | 4 【リアル度】 | 5 【鮮明度】 |
| 気持ち悪い | .963 | .131 | -.226 | -.021 | -.013 |
| ぞっとする | .961 | -.244 | -.041 | -.165 | .214 |
| 醜い | .856 | -.163 | -.059 | -.128 | -.039 |
| 奇怪である | .760 | -.001 | .037 | -.165 | .063 |
| 不気味である | .591 | .262 | .112 | -.129 | .013 |
| 驚きを感じる | .411 | .334 | -.312 | -.014 | -.058 |
| 荒い | -.121 | .920 | .122 | -.116 | -.074 |
| ザラザラした | -.040 | .815 | .044 | -.042 | .049 |
| 暗い | .272 | .560 | -.188 | -.051 | -.340 |
| すぐ近くの | -.139 | .418 | -.056 | .241 | -.071 |
| 不思議な | -.092 | -.016 | .781 | -.333 | -.140 |
| 自然な | -.299 | .023 | .699 | .226 | .064 |
| 未知的な(予見できない) | .112 | .080 | .605 | -.065 | .128 |
| 緊張感が高まる | .043 | .226 | .523 | .008 | .121 |
| 引き込まれる | .171 | .093 | .401 | .312 | .292 |
| ありえるような | -.131 | -.062 | -.127 | .903 | -.094 |
| 写実的である | .180 | .022 | .075 | .646 | -.419 |
| 見やすい | .141 | -.006 | -.133 | -.241 | .754 |
| 臨場感 | .013 | -.165 | .166 | -.091 | .514 |
| 単純な | -.324 | .305 | -.596 | .092 | .353 |

因子間相関

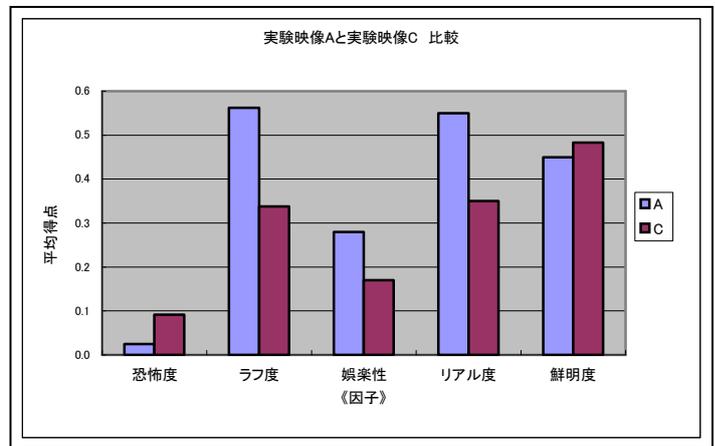
| | I | II | III | IV | V |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|
| I | 1.000 | | | | |
| II | .445 | 1.000 | | | |
| III | .568 | .430 | 1.000 | | |
| IV | .196 | .275 | .211 | 1.000 | |
| V | .084 | .204 | .267 | .410 | 1.000 |

ソフト名 SPSS
 回転 プロマックス回転
 抽出法 主因子法

1) 因子分析の結果(表 4)

因子の数はスクリープロットを基準に5因子とし、主因子法で抽出、プロマックス回転をかけた。第一因子には、気持ち悪い ぞっとする 醜い 奇怪である 不気味である 驚きを感じる で因子負荷量が高く、「恐怖度」と命名した。第二因子には、荒い 暗い ザラザラした で因子負荷量が高く、「ラフ度」と命名した。第三因子には、不思議な 自然な 未知的な(予見できない) 緊張感が高まる 引き込まれる で因子負荷量が高く、「娯楽度」と命名した。第四因子には、ありえるような 写実的である で因子負荷量が高く、「リアル度」と命名した。第五因子には、見やすい 臨場感 単純な で因子負荷量が高く、「鮮明度」と命名した。以下、因子別の単純集計を得点化し(-2 から 2 まで)、その平均を出したものを比較する。

表 4 因子別に比較したグラフ



2) 実験映像 A と実験映像 C の比較

それぞれの項目において、大きな差は見られなかったが ラフ度 娯楽度 リアル度 で若干ではあるが実験映像 A に有意があった。しかし、恐怖映画にとって一番重要と思われる恐怖度については、有意性を示すほどの結果は得られなかった。

6. 主観評価実験のまとめ

分析 1 において、それぞれの実験映像に主成分分析を行った結果、短いワンシーンにおいてストーリーが同じでも、「主観映像 (POV)」である実験映像 A とそうでない実験映像 B では総合的な特性が違っており、実験映像 A は恐怖映画として様々な要素を持っていた。しかし、実験映像 B の恐怖映画としての特性は不気味という成分が抽出される程度に留まった。この結果を受け、モキュメンタリーにおける「主観映像 (POV)」は、映像からくる情報が少なく、見えづらいものであったとしても、恐怖表現においては、それがよい効果を与えることが明らかとなった。

分析 2 については、まずモキュメンタリー自体の因子を探り、そこから因子ごとに実験映像ごとの比較を行った。結果として 恐怖度 ラフ度 娯楽度 リアル度 鮮明度 という因子が抽出された。ラフ度 娯楽度 リアル度 の因子については、前提条件なしの実験映像 A に有意がみられた。しかし、鮮明度と恐怖映画にとって一番重要と思われる恐怖度については大きな差はみられ

なかった。理由としては、リアリティのある主観映像に前提条件を加えることによって、逆に作為的な印象を視聴者に与えてしまったということが考えられる。しかし、ほとんどのモキュメンタリー映像作品で前提条件の提示が行われている現状がある。このことについては、実験映像で制作したような短い映像ではなく、長編のモキュメンタリー恐怖映画にとって、多少のリアリティの低下が生じて、物語の設定に対する観客の理解を求める必要性があるためであると考えられる。

7. 考察

この研究では、モキュメンタリーの演出を使った恐怖表現の特徴として、「前提条件の挿入」と「主観映像 (POV)」の使用を挙げた。主観評価実験では、これらの手法が映像の演出として、どのような効果・特徴を持つのかをパターン分けした映像を用いて実験を行い、5段階評価のアンケートを用いた主観評価にて分析を行った。分析の結果、モキュメンタリーの映像演出を行った実験映像には恐怖映画としての様々な要素を持っており、恐怖映画として観客に対し映像表現するのに有効であることが確認された。しかし、「前提条件の挿入」は観客に作為的印象を与え、作品のリアリティを下げる可能性もあるため、用いる際は細心の注意を要するという問題点も明らかになった。

近年のモキュメンタリー映像作品における動向の一つに、アマチュア作品における映像演出の一手法として多様される傾向が見受けられる。本来、モキュメンタリーは、インディペンデント映画に多く見られる作風であった。特殊な機材を用いず、制作費も抑えられるため、アマチュアの作り手にとっては取り組みやすい手法ともいえる。しかし、「主観映像 (POV)」は映像による情報量の少ない技法であるため、良質な作品を作るためにはシナリオや物語の設定において細心の工夫を加える必要があると考えられる。

〈参考文献〉

森田健宏：家庭用ビデオカメラ利用時にみられる映像技法の実態 認知心理学的アプローチによる検討、桜花学園大学人文学部研究紀要 5、123-135、2003
加藤大一郎、石川秋男、津田貴生、福島宏、山田光穂：カメラワーク分析と映像の主観評価実験 映像情報メディア学会誌：映像情報メディア 53(9)、pp1315-1324、1999
ポール・ローサ、シンクレア・ロード、リチャード・グリフィス著 厚木たか訳：ドキュメンタリー映画：未来社、1995
オーソン・ウェルズ、ピーター・ボグダノヴィッチ著 河原畑寧訳：オーソン・ウェルズ その半生を語る、キネマ旬報社、1995
ダニエル・アリホン著；岩本憲児、出口丈人訳：映画の文法 実作品にみる撮影と編集の技法、紀伊国屋書店、1980

(ホームページ)

<http://www.blairwitch.com/> (映画「ブレアウィッチ・プロジェクト」公式ホームページ)

http://www.tbs.co.jp/program/kowaiyoru_20050824.html (TBS ホームページ「日本の怖い夜～特別篇」)