

絵コンテの描き方（一例）

絵コンテとは、カット（ショットとも呼ばれ、カメラが回り続けている一続きの映像）の内容を示した絵と文の列で、映像の設計図の一種。以下、図1を例に絵コンテの要素について説明する。

1. **カット番号** カットを管理するための番号。後でまとめて振るので、記入しなくてください。
2. **画面** カットの内容を描いた絵。複数の絵を使い、一つのカットの内容を表す場合もある。
3. **複数の画面にわたるカット** 例のカットでは人物をパンでフォローしており、パンの始めと終わりが描かれている。例のカットのような記号を記入するなどして、分かりやすくする。
4. **内容（ト書き）** カットの内容を補足した文。人物の表情や行動、場所の状態、カメラワーク、映像効果など、直接映像化できる物事を書く。人物の心情を直接書くことはしない。
5. **内容（音声）** 台詞、効果音、環境音、BGMなどの音声を直接書き込んだり、指定する。
6. **フレームの動きを表す矢印** パン、移動、ズームの操作による、フレームの動きを示す。例のカットでは人物にズーム・インしており、フレームの縮小が内向きの矢印で表現されている。
7. **被写体の動きを表す矢印** 被写体の動きを示す。例では多用されている。
8. **見取り図** 人物や道具、場所の位置関係を示した図。もちろん映像には含まれないので、ロング・ショットやナメなどを駆使して、示された関係が観客にも分かるように映像を構成する。

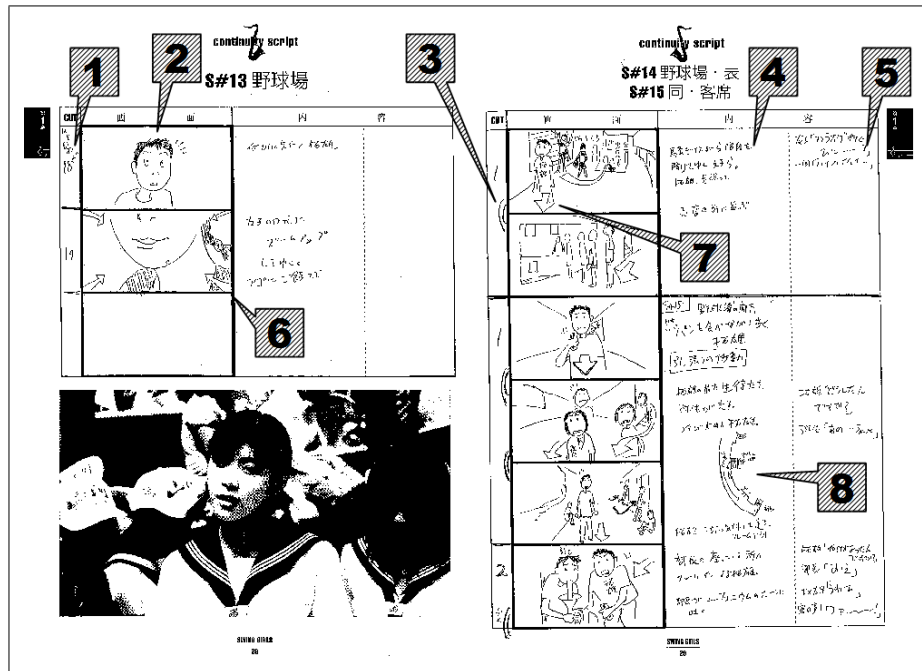


図1 絵コンテの一例 [矢口史靖:「スウィングガールズ」絵コンテ集(キネ旬ムック), キネマ旬報社(2004), pp. 28-29, 吹き出しは筆者による]

絵コンテ用語の早見表

カメラの設定に関する用語

カメラの高さ

ハイポジション カメラを人間の目より上に置く。通常フカンと併用。広角も併用すると客観・解説などの効果が強まる。

アイポジション† カメラを人間の目の高さにも置く。普通・現実・主観などの効果。90cm程度にするると映画的な画面になるという。

ローポジション ハイポジションの逆。通常アオリと併用。安定・落ち着き・力強さなどの効果。

カメラの角度

アオリ カメラは下方から見上げる。被写体は大きく見え、安定・優勢・強者・圧迫などの効果。

水平アングル† カメラが真横を向く。普通・自然などの効果。

フカン アオリの逆で、見下げる。被写体は小さく見え、客観・解説・冷徹・見下しなどの効果。

被写体のサイズ

ロング・ショット 風景や状況、多人数が一望できるカット。状況説明のため舞台一箇所ごとに使われることが多い。**L・S**と略す。

フル・ショット† 人物の(ほぼ)全身が収まるカット。全身動作のほか、特に効果を持たない繋ぎに多用される。**F・S**と略す。

バスト・ショット 人物の胸から上が収まるカット。表情がよくわかる。安定感・落ち着きなどの効果もある。**B・S**と略す。

ヌキ 顔など人体の一部、鍵となる小道具などを単独で収めたカット。観客の意識を強引に集中させるなどの効果がある。**クローズアップ**(**C・U**と略す)とも。

ヨリ 前後のカットと比較して、被写体を有意に大きく写したカット。効果はズームに類似するが、カットを分けることで中間を省略リズムを調節できる。

ヒキ ヨリの逆で小さく写したカット。最上級は一番ヒキ。

ナメ 被写体の一部を前景として収め、他の主要な被写体を後景として収めること。両被写体間の関係の説明に使われやすい。

カメラの視野角

望遠 被写体のサイズは同じでも、写る背景の範囲が狭いこと。ピントが合う範囲は限定される。集中・圧縮・狭小などの効果。

広角 望遠の逆で、背景の範囲が広いこと。ピントが合う範囲を広くもできる。拡散・距離感・スピード感・広大などの効果。

特別なカメラの位置

見たい目 ある人物や道具の目線で捉えたカット。対象に観客を感情移入させるなどの効果。**主観** ショットとも。**P・O・V**と略す。

ドンデン 前のカットと比較して、カメラが被写体を挟んで反対側に移動したカット。心情や優劣の転機・転換などの効果がある。

画面の動きに関する用語

基本

フィクス† カットの間カメラを動かさないこと。これを基本にすることで、カットの間にカメラを動かした際の効果が強まる。

同ポジ カメラを動かさずに撮れる複数のカット。まとめて撮れば撮影の手間が省ける。類似的の構図になり暗示・差異の効果などがある。会話の場面に多い。

カメラの角度の操作

ティルト カメラの位置を固定して、向きを上下に振ること。上に振るティルトアップには発散・意志、下に振るティルトダウンには集中・萎縮・現実などの効果。

パン カメラの位置を固定して、向きを左右に振ること。状況説明・自由意志・場面の転換・スピード感などの効果。練習が必要。

カメラの視野角の操作

ズーム 直感的には、視野および被写体を拡大・縮小すること。狭くするズーム・イン(**Z・I**)には注意・集中、広くするズーム・アウト(**Z・O**)には種明かし・突き放しなどの効果がある。

カメラの位置の操作

移動 ここではカメラの位置が移動すること。特に縦移動で被写体に近づくことをトラック・アップ(**T・U**)、遠ざかることをトラック・バック(**T・B**)と呼ぶ。横移動はパンに、縦移動はズームに効果が類似。台車などブレを抑える工夫と練習が必要。

その他の用語

被写体の動き

フォロー 動く被写体に追従してカメラを動かすこと。主に移動またはパンにより、効果も類似。

フレーム・イン 動く被写体が画面外から入ってくる。登場・客人などの効果。フレーム・アウトと共に、観客に画面外の世界を意識させる。**Fr・I**と略す。

フレーム・アウト フレーム・インの逆で、被写体が画面から出ていくこと。場面の転換・退場などの効果がある。**Fr・O**と略す。

シャッター 被写体がカメラを遮った状態でカットを繋ぐこと。

映像効果

ソフトフォーカス ピントの合いが大まかな状態。実際にはレンズに紗を掛けるなどして実現。非現実・夢などの効果がある。

フォーカス送り ある被写体にピントが合っている状態から、他に合わせる。関係の強調・注意の移動などの効果がある。

フェード カットと単色(通常は黒)の画面を緩やかに移行させること。時間の経過などの効果。終端で行うとフェード・アウト(**F・O**)といい、カットの余韻を残すなどの効果。始端で行うとフェード・イン(**F・I**)という。

ブルーバック 背景に単色(青、緑など元の画面中にない色)の布をかけておき、後から当該色の部分に別の映像を合成する処理。強い照明と加工技術が必要。

静物画 あえて効果を持たず撮り、後で繋がりが悪い箇所にインサートする、保険となるカット。風景・道具などの静物が多い。

なお、†を付した基本的な状態を指す用語の他、画面を見れば分かる状態を指す用語は省略することが多い。