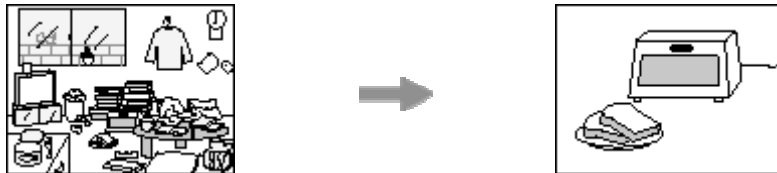


1. アングル

俯瞰	上から見下ろす	視線が対象より上＝優位 視線が対象を客観的に把握する場合など
仰角	下から見上げる	視線が対象より下＝劣位 対象が視線に対して威圧的である場合など

2. 構図（この項、WEB 参考文献から引用）

2.1. 構図というとりえどころがなくむずかしいように考えられがちですが、ねらいは単純です。第一に重要なもの見せたいものがわかりやすく位置づけられていて見やすいかということです。映像にはさまざまなアトラクションが入っていますが、目をほそくして全体をぼかしてみると主となる塊が見えてきます。これを**ドミナント**とっていますが、ドミナントがわかりやすく見えやすいということが重要です。



目をほそくしたときに雑然とした混乱しか見えてこない構図は観客がどこをどう見てよいかわからない。ドミナントがはっきりし<ていると、あ、これはトースターでこれから誰かがパンを焼くところだなと意味が見えてくる

2.2. 第2は動き流れる映像の中でたいくつしないよう変化やリズムのバランスがうまくとれているかということです。ビデオは一枚の絵画ではなく前のカット、次のカットと流れ、動いているので次のカットとのバランスも撮る必要があります。

右をむいている人物をやや左によせて1ショットを撮ると、視線の方向が気になりあいた右のスペースに意識がいくと次の人物がやや右によって左方向を向いているという具合に絵の持っている方向性を考え、そこに次のカットの中心をもってきたり、絵の重心のリズミカルな移動があるとたいくつしない絵つなぎとなります。

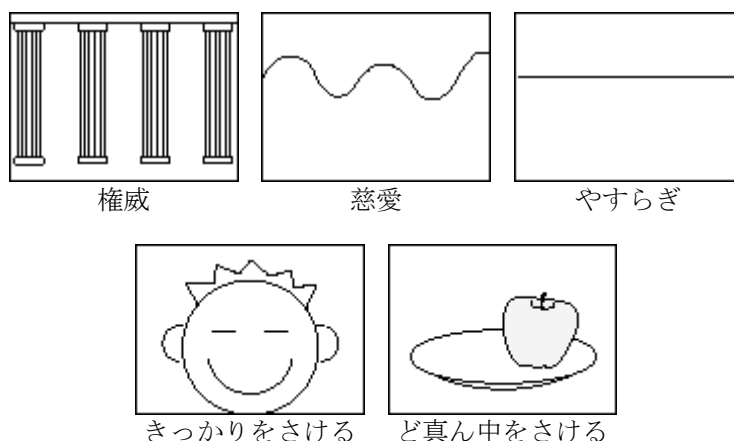


●は重心です

一つのフレームを一枚の板と考えると人物が左によっているおかげで重心はやや左にある。人物の視線が右へいつているので右のあいた空間方向に何かあるような絵となり意識が右へ向かう。すると次の絵柄で、右によった人物が意識の集まったところに現れてちょうどよいバランスとなる。重心も左から右へゆれまたカットバックで左へとたいくつさせないリズムが生まれる。

右上がりの斜めのラインがドミナントであれば次のカットは左上がりの感じの絵柄をもってきたり、ひきの絵の次はよりの絵、右に重心のあるアクションは左に重心をおいたリアクションショットという具合に大きさ、形、音、重心といったいろいろな要素がいろいろなカットをとおしてバランスをとっていくように編集したい物です。

2.3. 第3には演出意図にあった美的な構図が考慮されているかということです。こども時代に大人の背の高い2本の足の下に育てられた故か縦方向の太い線には権威とか崇高とかを感じるといいます。また曲線を描くなだらかな山形は慈愛、水平の線は安定、平和、やすらぎなどといわれます。カメラをななめにして撮影されたシーンがありました、アル中の男の心理状態を表現していました。絵の中のドミナントがどのような形をしているかにも影響されます。また、あまりきっかり、かつちり、どまんなかといった構図も不安定でどちらかにくずれた感じを与えてしまいます。3分の1原則といって少し上下にずらして構図をとると安定する場合があります。



### 3. 現代的アングルと構図

古典的アングル

大喧嘩 俯瞰と仰角



クイック・アンド・デッド 俯瞰と仰角



荒野の決闘 遠近法



アングル・構図の自由度  
恋する惑星



奥行きへの衰退  
恋する惑星



ソナチネ



参考：

「大喧嘩（おおでいり）」山下耕作、1964

「荒野の決闘」ジョン・フォード、1946

「クイック・アンド・デッド」サム・ライミ、1995

「ソナチネ」北野武、1993

「恋する惑星」ウォン・カーワイ、1994