



魔羅王像 この王は幸出星のシンボル像で、5つの目を持った美出星王である。そして、この王は琵琶を奏する音像一体の王で、密教界における映像の王である。以後おもしろいおき。

中島興の

## ビデオソフト学入門 ⑪

## ◎土的撮影実践篇

## 第1回

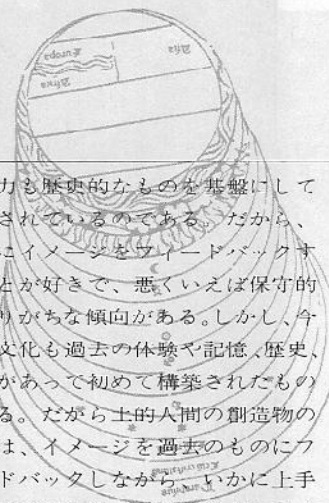
「木・火・土・金・水」という五元素が、宇宙を構成するという古代中国の「五行説」によって、宇宙や人間を考え、そして「ビデオソフト作り」の方法論を探る『ビデオソフト学入門』。今回より「土的撮影法」——伝統主義的な土的人間のためのビデオソフト作り「ツナリオ法」を考察する。

## ツナリオ実践術

## 木・火・土の三昧一体に

## ビデオソフト作りのひとつの方法がある

①



「木・火・土・金・水」という「五行説」の中核にあたる「土」。今号より「土」的性質に基づいたツナリオ法（土成法）によるビデオソフト作りの解説に入る。その前にまず、土（大地）の特質について考えてみたい。

仏教においても密教においても、「すべてものは大地に帰る」と古来より、いわれている。事実、生きとし生けるものはみな大地に帰っていく。つまり大地は、生命をはぐくむ出発点、すべての根源であると同時に、最終地点でもあるわけである。これまで、この『ビデオソフト学』で解説してきたキナリオ法の源である「木」にとっても、土（大地）は出発点であり、栄養源であり、そしてエネルギー源でもあった。

また、木などの物は燃えた後、灰となってやがては土に還っていくが、この木にとっての上の存在同様、土にとっても欠くことのできない存在がある。それが「火」である。さらにその「火」が存在するためには燃える物＝木が必要である。こうした木・火・土という円環のサイクル、つまり三昧一体の関係が、この『ビデオソフト学』では重要なポイントなの

である。これまで解説してきたキナリオ法（木成法）、ヒナリオ法（火成法）、そしてツナリオ法（土成法）を一体論としてとらえ、自分のビデオ作りのフットワークに生かすことが、ビデオソフト作りのキーポイントなのである。

ではその「キナリオ法（木成法）」「ヒナリオ法（火成法）」「ツナリオ法（土成法）」の3つの方法論を、簡単に整理してみよう。

**キナリオ法（木成法）——システムをもってソフトを作る手法**

**ヒナリオ法（火成法）——瞬間にして感覚的にソフトを作る手法**

**ツナリオ法（土成法）——教育によってトレーニングされた、伝統主義的手法で作られたソフト手法**

以上、3つの方法論は、「木の人間」「火の人間」「土の人間」（注）にとっての方法論である。

「木の人間」「火の人間」の特長はこれまで解説してきたので、「土の人間」の特長についてここで簡単に述べる。

まず、一番の特長は前述した方法論にあるように伝統を重むることである。つまり、土の人間の心は常に伝統や歴史に向かっており、

創造力も歴史的なものを基盤にして構成されているのである。だから、過去にイメージをワイードバックすることが好きで、悪くいえば保守的になりがちな傾向がある。しかし、今日の文化も過去の体験や記憶、歴史、伝統があって初めて構築されたものである。だから土の人間の創造物の成否は、イメージを過去のものにワイードバックしながら、いかに上手に伝統を組み込んでいくかという点にかかっている。この点が現実主義的、刹那的な火の人間との大きな違いである。

この『ビデオソフト学』では何をやるかということも大切であるが、これら三者のひとりひとりの特性を見抜き、その能力をいかに結集させるかも重要なテーマである。

たとえば、プランニング（構想）作りの得意な木の人間にビデオソフトのプランを立てさせる。しかし、このプラン化された構想も実は「絵にかいたモチ」にすぎない。しかし、その虚構にみちた架空の「モチ」も抽象主義的でエネルギーギッシュな火の人間の手にかかると、生き生きとした生命感をもち、リアリスティック

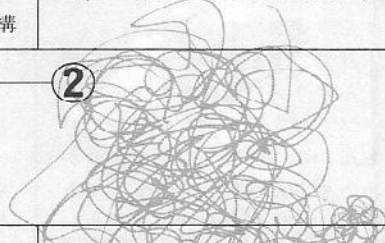
に見え始める。だが、このリアリティにも時間という限界があり、時がたつにつれてその生命の輝きはおとろえて行く。しかし、このおとろえ

の現象も伝統的な土の人間の頭脳を通過するとたちまちにして歴史のなかに組み込まれ、永遠の輝きを放つようになるのである。つまり木的構

造主義（プランニング）→火的挑戦主義（攻撃）→土的教育主義（守り）の統一というわけである。

## ツナリオ実践術 教育的なソフト作りこそ 土の人間の真価が発揮される

②

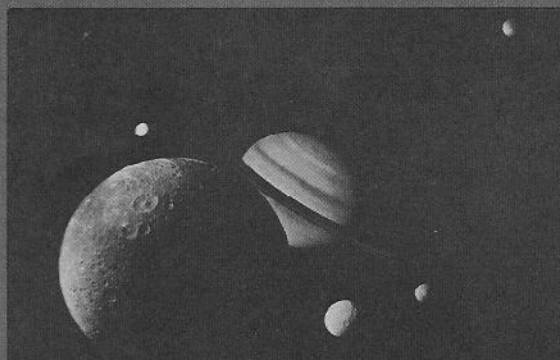


それでは今回のテーマである三昧一体論の中核にあたる土の人間の創造力、ツナリオ法（土成法）の実戦

術を解説していくことにする。

まず、大平原に立って、大地を見まわしてほしい。あるいは、その様

子を想像してほしい。地球上に大地（土）が存在しなかったら、植物や微生物はおろか、現在のような人類、



▲土の人間の創造のふるさと「土星」。土の人間は土星をよく観察すること



▲広大な土地。これが地球の生命の根源



▲地球の写は大地。人間はそこに存在している



▲上から見ればきりたった大地(山)



▲大地と空は宇宙的次元で見ると、一体である。この大地と空の関係は、ビデオソフト作りにとって、キーポイントとなるコンセプトだ



▲大地と空のひとつの関係が、山と雲である

動物も存在しなかったに違いない。つまり、大地（土）は生命を育てる根本となる環境であり、また生命を維持する栄養源なのである。

読者諸君、土を手にとってよく観察してみよう。ひと握りの土のなかにもさまざまな微生物が存在しており、私達の眼には見えない土のなかで、生き生きと活動しているのである。もし、土に異常な状況が発生したら、植物も異常な成長をとげるだろう。あるいは、たちまちにして枯れてしまうはずである。つまり私達人間の生存や花が花らしく、あるいは雑草が雑草らしく維持されているのは、大地の法則（リサイクル）にしたがっているからである。こうしたすべてをはぐくむ土を見て、五行

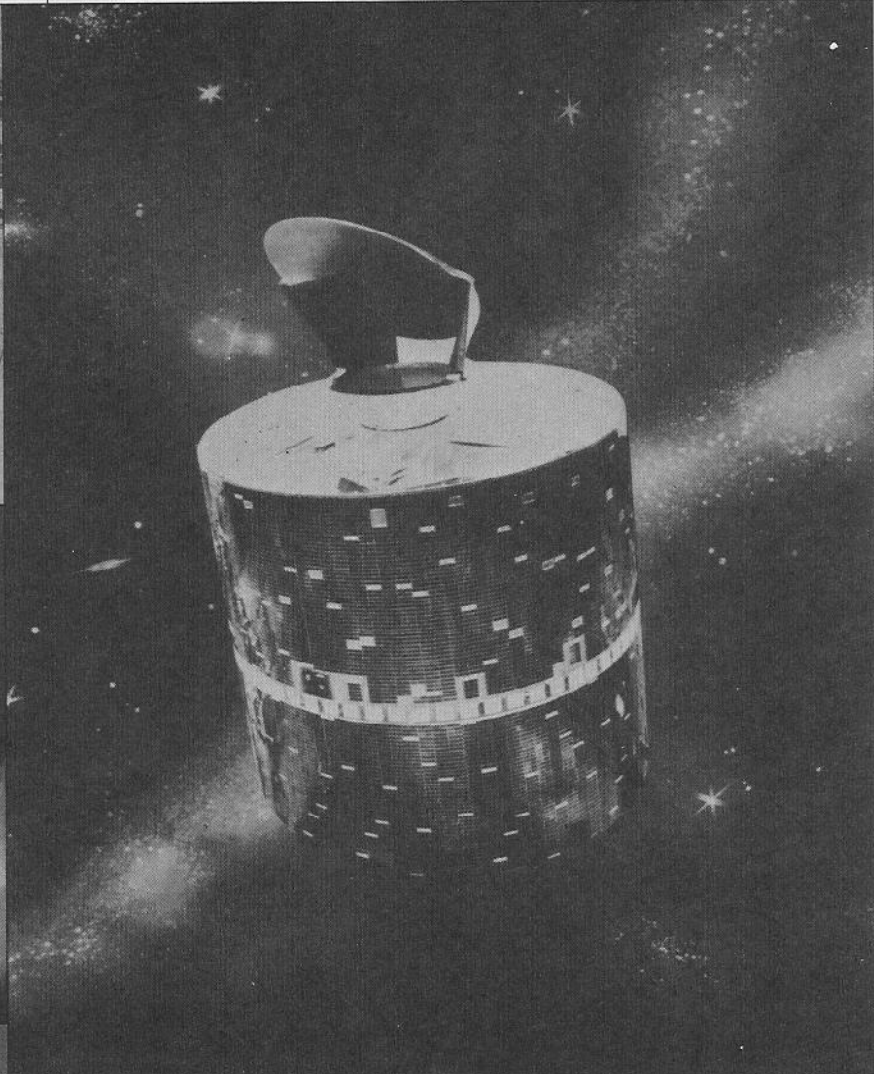
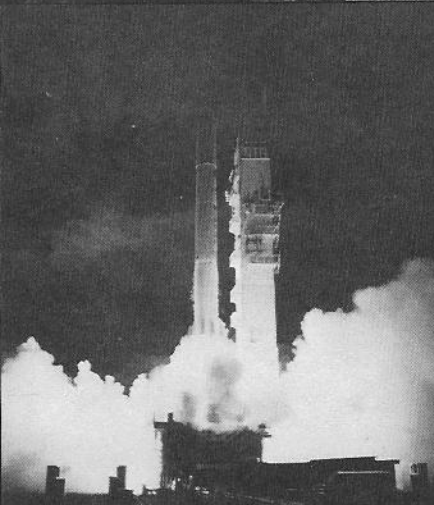
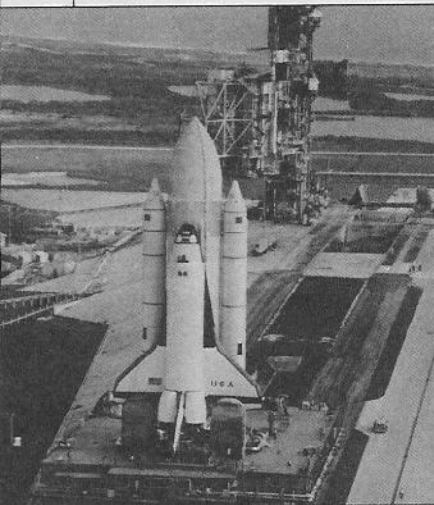
説を考え出した古代中国人は「人間を育てるには土から学びとらなければならぬ。大地にこそ教育のルーツがある」と考え、土の特質を分析したのである。つまり、教育は人間にとっての大地であり、土であると考えたわけである。もし異常な教育を受けた子供達によぶて形成される未来の社会は異常な社会となるだろう。土の人間の土的創造力とは、そうした子供達に、いかに適正な環境（土）を作り出すかということにある。

「テレビジョンは教育だ」と言った人がいるが、このテレビ30年の歴史のなかで、テレビは子供達に何を与えたのだろうか。まず言えることは

「創造力の欠落」である。テレビは子供達に考えるすばらしさを忘れさせてしまったのである。それもそのはず、一方的に見せつける番組構成が、子供達の見るスピードと理解するスピードのバランスをくずしてしまったのである。これはまさに大人達の責任である。

「今の子供達は何を考えているかわからない。宇宙人みたいだ」と言われることがあるが、これはひとつにはテレビの悪影響なのである。

もし、読者のなかに、一方向に情報を送るテレビの在り方は悪だ。あるいは子供達の心に何にも残さないのではないか、という疑問をいだいた人がいたら、その人はこの『ビデオソフト学』で言う土的人間なので



▲スペースシャトルや人工衛星。これらも土的人間の創造物だ

ある。

こうした、これまでのテレビの在り方は以前からも指摘されていたことであり、こういった欠点を補うものとして双方向のニューメディア群が開発されたのである。だから光通信、ハイ・オービス（グラスファイバーによる双方向テレビシステム）、電話通信、CATV、VANシステム、テレビ電話など、ニューメディア群のなかでも双方向をめざしているものはすべて、大地(土)の創造力で作り出された、土の人間のきわめて大

地(教育)的なる創造の産物なのである。

ニューメディアは「新しい未来に向けての人間自身による、人間のための教育である」と言った人がいるが、まさしくそのとおりだと思う。

では、ここでビデオの教育的利用の状況、つまり土の利用法をあげてみよう。

- 趣味講座などのハウツー●理科やスポーツなどの教育用●企業PR用●政府宣伝用●思想プロパガンダ●草の根運動の回覧板的利用●

身体障害者のトレーニング用●絵本のビデオ版●語学教育、トレーニング用●CGによる工業、医学用CAD、CAM●社内報●ビデオレター●学校放送●CCTV（館内ビデオ放送）

など。まだまだ数えあげれば足りないが、これらはすべて教育をベースにした、土のソフトウェアの代表的なものである。見た目には地味であるが、教育ソフトの影響力には根強いものがある。

## ツナリオ実践術

③

### 土の人間のためのテーマとシステムワークとは

それでは、具体的に土の人間のビデオソフト作りを考えてみよう。

伝統主義的な土の人間のビデオソフトは、やはり過去・記憶・歴史・伝統をテーマとしたものである。また、土の人間のもうひとつの特長として、マイナーな思考をするという点がある。メジャーな思考(火的人間)には流行があるが、土的思考にとって流行はあまり関係ない。ベーシックなテーマを立て、手堅いソフトを作ることが、土の人間のフィールドワークなのである。では土の人間に向けたテーマを列記してみよう。

- 未来を語るより過去を掘りおこそう
  - 歴史物をつくろう
  - 伝統に根ざした民族的なテーマを扱おう
  - 亡びゆく自然の姿をとらえよう
  - 過去をテーマにしたテレビ番組をエアチェックして残そう
- さらに、もう少し具体的にテーマをあげてみると、①我が家の教育、②お父さんの青春時代とその教育、③おじいさんの個人的体験、④町の名人芸、伝統芸、⑤亡びゆく自然、⑥社会問題。

といった具合に、きわめて真面目なテーマと姿勢が、土の人間のソフト作りのキーポイントなのである。

決して派手ではないが、土の人間

の作り出すソフトがなかったら、社会はきっといびつなものになるだろう。そして、もし、現実主義の火的ソフトだけが氾濫したら、ビデオソフトの状況はきつとつまらないものになってしまうはずだ。

#### 土のソフト作り「ツナリオ法のシステムワーク」

では、ここで土の人間のソフト作りの実際的な方法論、システムワークをあげてみよう。

- 何を撮るか目的をはっきり定める
- 制作コストを初めに立てる(コストパフォーマンスの追求。どんぶり勘定でビデオ撮りをしてはいけない)
- 社会性、公共性のあるもので、誰が見てもわかる「守り」の制作スタイルの方針を立てる
- アカデミックなスタイルを取り入れる
- 自分の撮りたいテーマの情况分析に、制作時間の大半をあてる
- 見る人の印象はどうか。見る側と作る側のバランスシートを自分なりに作ってソフト制作のシステムにあたる
- 撮影ノート・編集ノート・および台本をかならず作る。つまり自分流のソフト制作ノートを作る
- 完全に撮る体制になった時にカ

メラを回す

- 少し撮ってはそのカットを観るということをし、何度もくりかえし、次の撮影にそなえる
- あらゆる過去の映像テクニックや技術を取り入れ、わかりやすく、基本に忠実に表現する
- 新しいアイデアや新しい技法におぼれない
- すべて見る側に立って、心理効果をシステム化する
- 自由に作るという火的精神を導入してはならない。大衆性と公共性、社会性を制作のキーポイントとする
- 流行や飛躍したイメージはなるべくさける
- イメージ表現をおさえ、言いたいこと(目的)のみを表に出し、そのためのリサーチやロウハン費を予算化する

紙面も少なくなってきたので、続きは次回にしよう。今回は「ツナリオ法」実践編である。アカデミックなツナリオ法を用いて、伝統を掘りおこすためのリサーチ法や、ソフト制作に入る前の心がけ、ツナリオ法によるナレーションビデオなど、オーソドックスなツナリオ・ビデオ制作法を紹介する。

(注) 木や火などの特質を分析し、抽出すると、不思議にそれに当てはまるような性格の人間がいる。そういう人を木の人間、火的人間という。詳しくは第1、3、4号参照。