

番組制作における共通パターンに着目した編集支援コンテンツのデザイン

Support Contents for Video Editing
based on Common Patterns of Program Produce大木 奈菜^{*1}, 西尾 典洋^{*1}, 遠西 学^{*1}, 杉山 岳弘^{*2}
Nana OOKI^{*1}, Norihiro NISHIO^{*1}, Manabu TONISHI^{*1}, Takahiro SUGIYAMA^{*2}^{*1} 目白大学社会学部^{*1} Faculty of Studies on Contemporary Society, Mejiro University^{*2} 静岡大学大学院情報学研究科^{*2} Graduate School of Informatics, Shizuoka University

Email: n.ooki@mejivt.net

あらまし：本稿では、番組制作初心者が編集の技術やノウハウを個人で学習できる編集支援コンテンツについて述べる。編集作業は、映像を切ってつなげるだけでは成り立たない。筆者らは、過去の初心者の失敗例を分析した結果、編集にはジャンルに関わらず共通のパターンが存在することがわかった。それをもとに、特に共通パターンの多い本編集や仕上げと言われる作業フローを編集の注意点を示しながら学習できる教材を開発した。

キーワード：映像制作, e-Learning, スキル教育, 作業フロー

1. はじめに

近年、撮影機材の低価格化や配信インフラの普及により、これまでプロが制作していた番組制作を個人でも簡単に行えるようになった。今後、個人や企業などが自ら番組を制作し、配信するようになると予想される。番組制作において、編集作業は必須となる。しかし初心者が1人で番組を編集するのは敷居が高い。なぜならば編集作業には知識やノウハウが多く存在し、またドキュメンタリー、インタビューなどの番組形式によって編集するための知識やノウハウが異なるからである。また、経験によって得られる知識やノウハウもあり、対応する力が必要となってくる。

筆者らの研究グループでは、研究活動の一環としてケーブルテレビ向けの番組制作を行っている(1)。制作は主にゼミに入りたての3年生が行うが、その番組編集についての知識やノウハウは先輩から後輩に伝承されることなく、個々に操作方法を習得しなければならない状況にある。マニュアルも充実しておらず、わからないことがある場合、経験者にアドバイスを求めなければならない。一方、これまでの事例から初心者が編集で躓く箇所の多くが共通していることがわかっている(2)。

そこで本研究では、編集作業において、多くのジャンルの番組編集に共通するパターンと初心者が失敗しがちなパターンに着目し、初心者の編集作業を支援することが出来るコンテンツを制作する。

2. 編集作業における共通パターン

図1に編集作業の流れを示す。編集作業は、①取り込みや下準備から始まり、②素材をもとに番組の構成を考えながら大まかな編集をする荒編、③作品としての様々な調整作業(本編集)、④色補正や音声レ

ベルを調整する仕上げ、⑤書き出しという流れで進められる(3)。

図2は編集作業の難易度を求められる技術レベルと経験値の観点でプロットしたものである。取り込みや下準備、書き出しの作業はどのような種類の番組においても手順は概ね同じであり、作業も定式化しやすいため、初心者でもマニュアルを見れば容易に習得する事が出来る。次に、構成や荒編は、番組毎に内容が異なり、技術だけでなく感性的な力も求められるため、経験が求められる作業である。教材等で指導することは難しいため個別に指導する必要がある。最後に本編集の作業や仕上げの作業は、番組の時間軸や会話の間の調整、編集でつなげることができる映像の判断、テロップのデザインや配置バランスなど多岐にわたる。これらの作業は単純な定式化は難しいものの、過去の失敗例などからどのようなものが間違いなのかは示しやすい。そこで本研究では、この作業を中心に編集を支援することを目指す。

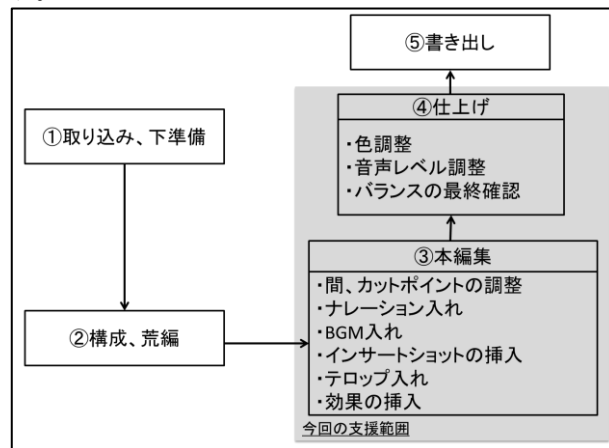


図1 番組編集の流れ

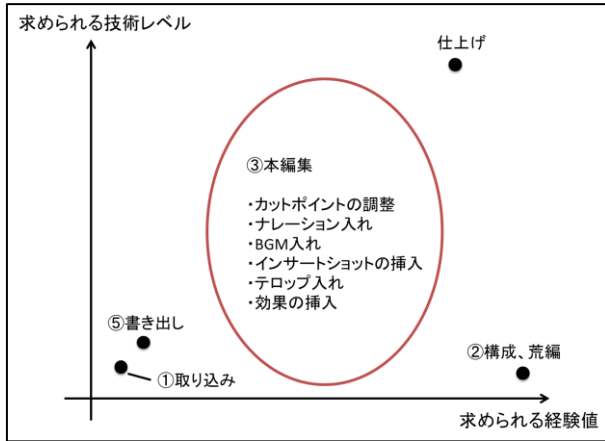


図 2 編集の難易度

表 1 初心者が躓きやすい失敗例

ジャンル	初心者が躓きやすい失敗例
テロップ	文字の大きさが大きい 会話の内容をそのまま文字に起こしてしまい読みにくい 色と背景の色が同化してしまっている 映像とテロップのタイムラインがずれていて、次の映像にもテロップが残ってしまっている テロップがTVセーフゾーンを超えている 場所を見た目で揃えてしまい、前の画とずれている 文字のフォントが細い
音	BGMが大きく、本編の音が聞こえない 音割れしてしまっている
流れ	編集の際に話を切りすぎて、不自然になってしまう 逆のパンをつなげてしまう イマジナリーラインが守れてなく、どこ方向から撮った映像かわからない 静止画が続いて、動きのない画になってしまう 同じシーンがだらだらと続いてしまう(同じ素材をずっと使っている)
色	ホワイトバランスがそろっていない 映像が白飛びしてしまっている
ディゾルブ	素材の端を使っていて、ディゾルブが入っていない ディゾルブの継続時間が適切ではない

3. 編集作業における初心者の失敗例

筆者らは、前述したケーブルテレビの番組制作において、初心者が陥りがちな失敗事例を収集し、分類した。表 1 に分類した失敗事例の例を示す。失敗事例の一例としては、近年の映像編集では、番組の内容をわかりやすくするためにテロップをつけることが多い。テロップを付ける際、画面上のバランスを考え、テロップの色やデザイン、文字の大きさを決める。例えば、映像が全体的に白っぽい時は、白色のテロップを入れてしまうと背景と同化して見にくくなるため、文字色を変更したり、別の色の縁取りを付けたりする。これらは熟練者においては過去の経験をもとにこのような知識、ノウハウを持っているため対応出来るが、初心者は経験が浅いため気づかず失敗してしまうことが多い。

このような失敗を減らし編集を支援するために作業フローに着目する(4)。初心者が編集作業を覚える際に、まずは作業フローを覚えることから始める。作業フロー毎にやらなければならない作業を 1 つずつ実行し、番組を完成させる。表 1 で示したような失敗が起きるのは、作業フロー毎に何をしなくてはいけないかがわかっていなかったり、正しい編集がどのようなものかの判断が出来なかったりすることが原因と考えられる。そこで、筆者らは作業フローに沿って失敗する可能性のある事例を示すことで初心者の支援が出来るのではないかと考える。



図 3 学習教材のイメージ

4. 編集の共通パターンに基づいた学習教材

3 で示した支援方法を実現するため、筆者らは編集の作業フローに沿って、編集の注意点を示しながら編集を支援するための学習教材を開発している(図 3)。本教材では、インタビュー、イベント等の番組のジャンルを選択すると、その編集に必要な作業フローが表示される。また関連する作業のコンテンツ部分へのリンクを表示し、その作業における失敗の可能性への気づきを与えるようにしている。本教材の特徴は以下の通りである。

1. 画面中央部に、映像コンテンツの要点を文字で示すにした。これにより、映像を何度も見直さなくても内容を把握しやすくしている。
2. 作業フローを示す部分を設けた。これにより、既に理解していて自分で作業できる部分は飛ばして見ることが出来る。
3. 関連するコンテンツを表示する場所を設けた。作業フロー上で操作方法がわからない場合や、注意すべき点があった場合、ここからコンテンツに飛ぶことが出来る。

5. まとめ

本稿では、番組編集における共通パターンと初心者が失敗しがちな事例に着目した編集支援コンテンツを提案した。今後、コンテンツを拡充し、様々な編集パターンに対応出来るようにする。また、教材を使った実証実験を行い、教材の有効性と改善点を明らかにする予定である。

参考文献

- (1) ケーブルビジョン新宿「みたい・知りたい・ためし隊：めじ TV」, <http://www.mejityv.net>, 目白大学
- (2) 西尾典洋, 杉山岳弘, “撮影の失敗を疑似体験できる Web 映像教材のデザイン”, Design シンポジウム 2012 論文集, pp.523-526, (2012)
- (3) 吉野嘉高, “テレビ番組制作実践講座: 企画・取材・編集のメソッド”, 樞歌書房 (2010)
- (4) 加藤勇樹, 西尾典洋, “撮影取材における失敗防止チェックリストを起点とした現場学習スタイルのデザイン”, JSiSE 全国大会論文集, Vol.36, pp.128-130, (2011)