

# 自主制作映画「エスケープ」におけるサスペンス演出論

島村拓也<sup>†1</sup> 高橋光輝<sup>†2</sup>

映画のジャンルは様々であり、アクション、SF、ホラー、サスペンスなどがある。このようなジャンルの中でサスペンスというジャンルが持つ演出力の強さは他のジャンルよりも大きく突出している。その影響力の強さはサスペンスという1つのジャンルのみならず、どのようなジャンルにおいても応用可能な影響力を持っている。

近年制作された映画に使われている演出のほとんどはサスペンスから構築されている。特に世界最大の映画大国であるアメリカの映画の演出もサスペンスを元に構築されており、その影響は映画のみならず、TVドラマ、日本のアニメや漫画まで広がっている。しかし、自主制作映画においてサスペンスの演出が用いられた作品は少ないと考える。

本論文では筆者が制作した中編自主制作映画「エスケープ」を事例に、自主映画におけるサスペンス演出の効果性と応用性を論じる。

TAKUYA SHIMAMURA<sup>†1</sup> MITSUTERU TAKAHASHI<sup>†2</sup>

## 1. はじめに

映画のジャンルにはアクション、サスペンス、ホラー、SF、ファンタジー、コメディ、ラブロマンス、史劇、ドラマなど数多くのジャンルが存在する。その中でサスペンスというジャンルの映画は主に主人公がある状況下の中で不安、緊張、不安定な心理状態を抱き、その中で巻き起こるスリルある物語に焦点を置いたジャンルである。サスペンスというジャンルの映画は映画史においてもたびたび大きな興行的、批評的な成功を収めており、1991年に公開されたアメリカの映画「羊たちの沈黙」（ジョナサン・デミ監督）は3億ドル近い興行収入を達成し、その年のアカデミー賞では作品賞、監督賞、脚色賞、主演女優賞、主演男優賞、の主要5部門を全て受賞するという快挙を果たした。また1995年に公開されたアメリカの映画「セブン」（デビッド・フィンチャー監督）も興行収入3億ドルを稼ぎ、アメリカのみならず韓国においても2003年に公開された映画「殺人の追憶」（ポン・ジュノ監督）が大ヒットし、日本では1949年に黒澤明監督が発表した「野良犬」はその後の日本の映画、TVドラマ、アニメや漫画における「刑事による捜査」の描写についての教科書になり、1963年には「天国と地獄」を発表し大きな興行的成功を得る。さらに1997年に「CURE」（黒沢清監督）が公開され、独特な世界観と犯人像、それに加えた主人公の刑事による執念の捜査は世界の映画界に新しいサスペンス映画の在り方を示した。また現在の映画界において最も富と名声を得た映画監督であるアメリカのステイブ・スピルバーグ監督がその名を轟かせたのはサスペンス映画である「激突」（1971年）であり、そこで培った演出

を次作である「ジョーズ」（1975年）に応用し、映画史にその名を刻んでいる。

以上の実例からサスペンス映画というジャンルは数多く存在する映画のジャンルの中でも強く人気があり、また国籍や年代を問わず、各国で観客から支持される作品を生み出すジャンルでもある。

映画の演出手法はジャンルごとに多少異なり、たとえばアクション映画を例にあげると近年のアクション映画では銃撃戦や肉弾戦の格闘シーン、カーチェイスなどのシーンは複数台のカメラを同時にまわし、編集で撮影したカットを細かく連続でカットバック（2つ以上のショットを交互に切り返す編集技法）し、スピード感とめまぐるしくショットを変えていき、観客が画面を見るのを飽きないよう演出されている。またホラー映画では恐怖の対象が主体者に近づいてくるシーンなどは不気味な音楽をほどよくかけながら、音響などを駆使し、観客との間で襲いかかってくる瞬間を「駆け引き」として演出する。出そうなどきに出ず、出なさそうなどきに出る、出そうと感じた際にやはり出る、といった観客とのスリルある駆け引きをできるよう演出されている。このようにジャンルごとに微妙ながらも演出方法は異なっているが、このジャンルの中で上記で紹介した「サスペンス」というジャンルの演出手法は他のジャンルの演出手法よりも応用性が利き、かつ観客を画面にひきつける効果も強いと考える。サスペンスという言葉はジャンルを意味すると同時に演出の意味も含まれている。映画のあるシーンをよりドラマチックに演出することがサスペンスの演出の意味であると考えられる。

近年、デジタル化が普及し機材などが安値化、高品質化したことで多くの人々が容易に自主映画を作れるようになった。しかしその自主映画においてジャンルにおいても演出においてもサスペンスの演出が用いられた作品は少ないと考える。

<sup>†1</sup>デジタルハリウッド大学大学院 デジタルコンテンツ研究科

Graduate School, Digital Hollywood, graduate course of Digital contents

<sup>†2</sup>デジタルハリウッド大学大学院 デジタルコンテンツ研究科 准教授

Associate professor, Graduate School, Digital Hollywood

その理由の 1 つに日本の自主映画の映画祭においてアクションやサスペンス、ホラーといったジャンル作品を対象とした映画祭が少ないことが上げられる。作品を完成させたとしてもそれを正に評価する場所やイベントがなければ制作したことに意義がないことから、多くの自主映画制作者たちはジャンル作品よりもドラマが主に対象とされている映画祭に出品するためにドラマ作品を制作するケースが多い。

また日本国内では街や路上などで撮影を行う際に必要とされる道路使用許可証が下りにくいことも理由の 1 つに上げられる。日本の主に都心部では近隣住民に対する迷惑防止などから屋外での撮影許可が下りづらく、撮影するシーンが歩く、会話するといったシーンならともかく襲われる、喧嘩するといったアクションシーン、さらに追いかけられる、出血するといったシーンとなると多くの物理的な配慮から撮影許可が下りない。

上記の理由から自主制作映画においてサスペンスといったジャンル作品は少ないと考える。

本論文ではそのサスペンス演出を、自主制作したサスペンス映画「エスケープ」を例にあげ、その応用性と効果性の高さを論文にまとめる。

## 2. 映画演出の歴史

1895 年にリュミエール兄弟が世界発の実写映画「工場の出口」を発表したが、この映画が生まれたばかりの時期はまだ「映画演出」という言葉はほとんど用いられず、単にカメラで何かを記録して客に見せる、というものであった。映画演出が本格的に確立していたのはフランスのジョルジュ・メリエス監督が 1902 年に「月世界旅行」を発表し、映画が物語としての構成を持つことができ、複数のシーンで構成することも可能であることを示し、そこからさらに 1903 年にアメリカでエドウィン・ポーター監督が「大列車強盗」を発表し、初めてクロスカッティング（異なる場所で同時に起きている 2 つ以上のシーンを、それぞれのショットを交互に繋ぐことにより緊張感を増すことを目的とした演出手法）が使われ、その後アメリカで D.W.グリフィス監督が「国民の創生」（1915 年）、「イントレランス」（1916 年）などを発表し、クローズアップ（被写体を画面いっぱい撮影する手法）などの様々な演出方法を用いて、映画演出という存在を世に知らしめた。

その後は 1925 年にソビエト連邦のセルゲイ・エイゼンシュテイン監督が「戦艦ポチョムキン」を発表し、モンターージュ理論（視点の異なる複数のカットを組み合わせる演出技法）の可能性を世界の映画界に示し、映画のみならず映像における編集の基礎にまで発展させた。この段階にまで達したとき、すでに現在の映画演出のほとんどが開発されており、基礎的な演出以外にも多重露光、ストップモーション、スローモーション、早回し、移動撮影といった手法がソビエト連邦のアバンギャルド映画から生み出されている。

またこの段階ではまだ映画に音がついておらず、作られている

映画はすべてサイレント映画だった。

およそ映画演出におけるほとんどの技法、手法が開発し尽くされた頃にイギリスで 1927 年に「下宿人」というサイレント映画が発表される。19 世紀末のロンドンの街を舞台に頻繁に連続殺人事件が起きる。その中で 1 人の男が下宿屋にやってくる。その男が犯人ではないかと疑う探偵が現れたことにより、周囲の人間も男を疑い始め、やがて大きな事態に発展するという「切り裂きジャック」をモデルにしたこの作品は不安、推理、捜査といった要素が含まれたサスペンス映画における原点ともいえる構成となっている。この作品を監督したのは 27 歳の新人、アルフレッド・ヒッチコック監督。後に「サスペンスの神様」と呼ばれるようになるこの監督がこの「下宿人」で見せた演出はたとえば、女が男に好意を寄せているという心情を語るとき、その場で作っていたクッキーの形がハート形になっている、また男が暴徒と化した群衆に捕まり、鉄柵を握っている男の手が群衆に引っ張られ、みるみるうちに指がほだけていく様をクローズアップで映す、といったように言葉を一切用いずに観客を瞬時に画面に集中させ、緊迫感を上げる効果的な演出がなされている。アルフレッド・ヒッチコック監督はその後、映画が音を持ちトーキー映画になったのと合わせて音楽や音響効果にも着手し、数多くのサスペンス映画を発表し続ける。それと同時に数多くのサスペンス演出を生み出していく。サスペンス演出の誕生とその開発はヒッチコック監督によって行われていく。

## 3. サスペンス演出

サスペンス（英語：suspense）という言葉の意味は複数あり、1 つは映画のジャンルのことを指す。サスペンス映画は物語の状況の中でキャラクターが不安や緊張感を抱いている状態、その状態が続く様を描いた作品を指す。もう 1 つの意味としては演出としての意味があり、映画をドラマチックに演出する、という意味もある。また「観客の心を宙吊りにする」という意味でズボンのサスペンダーを語源とする意味もある。

アルフレッド・ヒッチコック監督が映画監督のキャリアの中で初めてサスペンス映画を手掛けたのは 1927 年の「下宿人」であるが、それ以前の映画で明確にサスペンスと呼ばれるジャンルの作品はない。初めてサスペンスというジャンルの作品が作られたのはヒッチコック監督の「下宿人」と考えられる。

アルフレッド・ヒッチコック監督は 1899 年にイギリスのロンドンで生まれ、1980 年にアメリカのロサンゼルスで亡くなるまでにイギリス、アメリカを活躍の場として数多くのサスペンス映画を監督した。監督だけでなく自身の作品のプロデューサー、脚本、編集、美術なども手掛けた。その発表したサスペンス映画において数多くの効果的な演出も自身で生み出している。

### 3.1 モンターージュ

1934 年にイギリスで制作した映画「暗殺者の家」のクライマックス、アルバート・ホールのコンサートでの暗殺場面。いよいよ暗殺が行われようとしているとき、演奏されている音楽も盛り上がっ

ていき、演奏者が手に持つシンバルが鳴らされようとしている。カメラはモンタージュを用いて暗殺しようとしている男、男の行動に気づいていない観衆、演奏に集中している演奏者たち、演奏者が持っているシンバル、を順番に映しだしていき暗殺が迫ってきている緊迫感を演出している。

また 1966 年にアメリカで制作された「引き裂かれたカーテン」の中盤、主人公の学者の「男が敵である監視員と農家の中でモミ合いになるシーンにおいて、カメラは農夫の妻が投げつけたフライパン、襲いかかってくる監視員、監視員を抑える主人公、包丁を取り出し主人公と共同して監視員を殺そうとする農夫の妻、一連のキャラクターの動き、表情、凶器をモンタージュで見せていくことによって観客に緊迫感を与えている。

### 3.2 長回し

1948 年にアメリカで制作された映画「ロープ」においてヒッチコック監督は全編をワンシーンで繋ぎ、映画の中の時間と実際の時間が同時に進むという実験的な手法を用いている。優秀な学歴を持つ 2 人の男が殺人を犯し、死体を隠すシーン、主人公の教授が偶然に被害者の帽子を見つけるシーン、クライマックスでの教授と殺人を犯した男たちとの会話シーン、全シーンが 1 カットの長回しで撮られ、カットせずにカメラを回し続けることにより、役者の緊張感、映像の緊迫感を上げることに成功している。

また 1972 年にイギリスで制作された映画「フレンジー」の中盤、女性が連続殺人犯の男の家に入るシーンにおいても長回しが用いられ、緊迫感を上げるのと同時に直接見せることなく女性が男に殺害されたことを表現している。

### 3.3 カメラの位置

「フレンジー」の中盤、主人公の元妻の女が殺人犯の男に殺害される直前のシーン、殺人犯の男が立ち上がって歩いて椅子に座っている女に近づいてくる。カメラは殺人犯の男を映す際、カメラを低い位置から男を見上げるようにして撮り、女を撮るときはカメラを女の顔よりも高い位置から俯瞰で女の不安そうな表情を捉える。低い位置から撮られた殺人犯は大きく強大に見えるように、高い位置から俯瞰で映しだされた女は弱く、小さく怯えているよう撮られており、カメラの位置を設定し、観客に 2 人の力関係を示している。

### 3.4 反射

1951 年にアメリカで制作された映画「見知らぬ乗客」の殺人犯の男が人妻を草むらで殺害するシーンにおいて、そのシーンを画面に落ちた人妻のメガネのレンズに反射して殺害シーンが映し出される。反射を用いて映すことにより、直接映すよりも画面に興味の惹く絵作りをしている。

### 3.5 影

「見知らぬ乗客」の人妻殺害シーンの前、遊園地のアトラクションで遊んでいる人妻の背後から殺人犯の男が迫ってきているシーンにおいて、俳優たちを映すのではなく、壁に映っている俳優たちの影を映している。人妻の影に殺人犯の男の影が迫る。反射同様、直接映すのではなく影を映すことにより絵を工夫し、観客を画面に引きつけている。

### 3.6 足

「見知らぬ乗客」のオープニングシークエンス、主人公の男と殺人犯の男が電車内で出会うシーンにおいて、足がぶつかり出会うまでのキャラクターたちの動きを歩いている足のみを映し、歩いているこのキャラクターたちがこれからどう関連するのか、またキャラクターが何者でどのような顔をしているのか、という興味を観客に抱かせている。

### 3.7 暗喩

「見知らぬ乗客」の殺人犯の男が殺人を犯したい欲求を持っていることを表すシーンにおいて、カメラは殺人犯の男の両手を映し出している。手は人の首を絞めるようなフォームをしており、殺人犯の男が人の首を絞めて殺害したい危険な欲求を持っていることがわかる。またこの前のシーンの最後、主人公のテニスプレイヤーの男が電話で女房の首を絞めて殺してやりたい、というセリフと次のシーンの最初に映し出される殺人犯の男の両手をうまくかぶせ、より一層画面に殺人の関連性を持たせている。

また 1943 年にアメリカで制作された映画「疑惑の影」の中盤、喫茶店で主人公の女が目の前にいる男の犯行を確信したシーンにおいて、落ち着いた男が店の紙タオルを握っている。カメラはその握られている紙を大きくクローズアップで映しだし、それを不安そうな表情で凝視している主人公の女のクローズアップをカットバックしている。直接見せず小道具を用いて男の殺害方法を暗示して見せている。

また 1945 年にアメリカで制作された映画「白い恐怖」の中盤、精神的な病に冒されている主人公が医者殺害しようとするシーンにおいてカメラは直接映すのではなく、画面手前のコップに注がれていくミルクと画面億の医者の姿を重ねている。‘白’が殺人の象徴であるこの作品における重要な色とともに殺害シーンを暗喩している。

1943 年にアメリカで制作された映画「救命艇」の序盤、救命艇の上で赤ん坊を亡くした母親が自殺したことを主人公たちが確認するシーンにおいて、主人公たちが気づくと母親の姿はなく、母親を縛り付けてあったロープが海の中に入っている。主人公たちはロープの先に母親がいることを確信し、ロープを切る。直接見せず、ロープが海の中に入っている光景のみで母親が自殺したことを暗示している。

「救命艇」の中盤、ケガをしている船員の足を切断するシーンにおいて、カメラは直接その光景を映すことなく、船員の履いていたブーツのみを映し出す。ブーツを映すことによって船員の足が切断されたことを暗示している。

### 3.8 目線繋ぎ

「救命艇」のクライマックス、大勢の生存者が魚釣りに夢中になっている最中、船員の1人が補給船を発見するシーンにおいて、カメラは画面外を見つめて驚く船員を映し、船員の目線の先にながめるのか、次のショットにはなにが映るのか、という次のショットに対する好奇心を上げている。また周囲のキャラクターたちが魚釣りという同じ行動をしている最中で、船員だけ違う行動をとることによって、船員の行動に興味を抱くように撮られている。

### 3.9 ラストシーン

1963年にアメリカで制作された映画「鳥」のラストシーン、隠れていた家から出てきた主人公たちが何千羽もの鳥に囲まれながら、車を発進させ朝日の向こうに走っていくシーン。原作では鳥が人を襲う理由は「厳寒によるエサの激減」であるが、映画では人を襲う理由は語られず、鳥が人を襲う理由と謎を残しながら物語は終わる。敵対者が主人公たちを襲う理由をわざと不明瞭にすることで観客の感情に不安を残し、恐怖感を与えている。またキャラクターたちのその後は観客の想像に任せるという表現をとっている。

ヒッチコック監督のサスペンス演出はその1つ1つが観客に対して大きな効果を与えており、ときにそれは画面にひきつけることであり、次に映し出されるショットに興味を抱かせることであり、同時に言葉を用いずに絵で説明することで成立している。また直接見せず、あえて見せないことで観客の想像力をかきたて、観客の想像力さえも利用するという大きな効果をもたらしている。ヒッチコックが映画界に登場するまでに確立されていたモンタージュ、クロスカッティング、カットバックといった基本的な映画演出をヒッチコックは存分に利用してサスペンス演出の向上に勤しんだ。

1950年代から60年代前半の一時期、ヒッチコック監督はサスペンス映画というジャンルのみで世界最高峰の映画監督であり映画演出家となっていた。生涯で発表した作品のおよそほぼ全てがサスペンス映画であり、その観客を画面にひきつけてエンディングまで離さない演出手腕から「サスペンスの神様」と言われた。ヒッチコック監督が生み出した演出手法は現在でも世界中の映画において応用されている。特にその中でもアメリカ映画やアメリカのTVドラマにおいて存分に応用されている。

## 4. サスペンス演出の応用者

アルフレッド・ヒッチコックが生み出したサスペンス演出は映

画演出として画期的なものであり、その後の映画界をけん引する若い腕のある映画監督たちが次々とヒッチコックの演出手法を応用していった。

いち早くヒッチコックの演出に目を向け応用していたのは1950年代後半にフランスで巻き起こった若手映画評論家たちの新しい映画運動、ヌーヴィルバーグの旗手であったフランスの映画監督、フランソワ・トリュフォーとクロード・シャブロールである。トリュフォーとシャブロールはそれぞれ共同して全盛期だった頃のヒッチコックに直接インタビューを行い、ヒッチコックとその演出についての評論本を出版し、トリュフォーは自身の監督作品である「黒衣の花嫁」(1968年)においてヒッチコック監督の音楽担当で知られる作曲家バーナード・ハーマンを起用し、ヒッチコック作品へのオマージュを演出している。クロード・シャブロール監督はトリュフォー以上にヒッチコック作品の演出においての「応用者」となり、生涯で50本以上の映画を監督し、同時に多くのサスペンス映画やミステリー映画を手掛けた。「殺意」(1966年)、「女鹿」(1968年)、「不貞の女」(1968年)、「肉屋」(1969年)、「ふくろうの叫び」(1987年)、「主婦マリーがしたこと」(1988年)、「悪の華」(2003年)、「石の微笑」(2004年)といった数多くのサスペンス映画の佳作、傑作を監督している。その腕前から「フランスのヒッチコック」と呼ばれ、理不尽なことから犯罪、殺人に手を染めてしまうキャラクターたちの鋭い描写はヒッチコック作品によく用いられている設定である。

またアメリカでは映画監督のブライアン・デ・パルマ監督がヒッチコックのサスペンス演出を用いて傑作を生み出している。「キヤリー」(1976年)、「フューリー」(1978年)、「殺しのドレス」(1980年)、「ミッドナイトクロス」(1981年)、「アンタッチャブル」(1987年)、「レイジング・ケイン」(1992年)、「カリートの道」(1993年)、「ミッション：インポッシブル」(1996年)といったアクション、スリラー、SF映画といった多彩なジャンルの作品をデ・パルマ監督は主にヒッチコックのサスペンス演出を用いて傑作に仕上げていく。その独特な演出はデ・パルマカットと評論家やファンから呼ばれているが、長回し、目線アングル、凝った絵作りからはヒッチコック作品の影響が強くうかがえる。

ヒッチコック演出の応用者の中で最も幅広く、かつ効果的に応用している映画監督はアメリカのステイブン・スピルバーグ監督である。スピルバーグ監督は1946年にアメリカオハイオ州で生まれ、その後はアリゾナ州で育った。小さい頃から映画に魅了され、父からももらった8ミリカメラで自主制作も始め、数多くの映画を観賞しながら自ら作品作りをしていくなかで多くの映画演出を「応用」していった。スピルバーグ監督が最も多く影響を受けやすいティーンエイジャーだった頃は年代から計算すると1950年代後半～1960年代前半の頃であると考えられる。ヒッチコック監督が全盛期の頃であり、ヒッチコックの作品群の中で最も興行的、批評的な成功を収めている代表作「めまい」(1958年)、「北北西に進路を取れ」(1959年)、「サイコ」(1960年)、「鳥」(1963年)といった作品が上映されていた頃とスピルバーグ監督の思春期時代は重なる。また映画館だけでなくTVにおいてもヒッチコック監督

が自ら総監修,監督を行ったミステリー作品「ヒッチコック劇場」が放送されており,放送期間は1955年~1965年.こちらにもスビルバーグ監督の自主制作,思春期の時期と重なる.

近年のスビルバーグ監督に対する評価は「インディ・ジョーンズ」シリーズや「E.T.」(1982年),「ジュラシックパーク」(1993年),「タントンの冒険/ユニコーン号の秘密」(2011年)などの家族が楽しめる娯楽映画から「シンドラーのリスト」(1993年),「プライベート・ライアン」(1998年),「ターミナル」(2004年),「ミュンヘン」(2005年),「リンカーン」(2012年)などのシリアスな作品まで幅広く演出し,傑作に仕上げる事ができる巨匠として認知されている.

しかしその輝かしいキャリアの実質的なスタートはヒッチコック作品を想起させるようなサスペンス映画,およびスリラー映画である「激突」(1971年),「ジョーズ」(1975年)から始まっている.

またスビルバーグ監督の演出には随所にヒッチコック監督の演出が散見され,それはサスペンスやアクションのみならず「カラー・パープル」(1985年),「アミスタッド」(1997年)といったドラマ作品においても発揮されている.スビルバーグ監督が行っている演出の功績はヒッチコック監督が生み出したサスペンス演出はサスペンスだけでなく,いかなるジャンルにおいても応用可能であることを証明していることだと考える.

またスビルバーグ監督の映画監督としての姿勢やキャリアの歩み方においてもヒッチコック監督との類似点をうかがうことができ,ヒッチコックと同様に自身の作品を無理解な製作者たちから護るため,自身のプロダクションを設立し,そこを通して自身の作品の製作,プロデュースも行う姿勢をとっている.また,ヒッチコック監督がTVでヒッチコック劇場を手掛けたのと同様に,スビルバーグ監督も「トワイライト・ゾーン/超次元の体験」(1983年),「世にも不思議なアメージング・ストーリー」(1985年)といったオムニバス形式のミステリーTVドラマを自らの監修で復活させ,演出もしている.

映画監督の中で最も富と名声を得て成功したスティーブン・スビルバーグ監督は日本の黒澤明監督やイギリスのデイビッド・リーン監督からの影響を語っているが,その映画演出家としての姿勢やスタイルからはアルフレッド・ヒッチコック監督からの影響が根強いことがうかがえる.

## 5. 作品概要

上記の先行研究からサスペンス演出はいかなる作品にも応用が可能であり,数多くの商業映画からその影響,応用が確認できた.

しかし自主制作映画の業界では未だにサスペンス演出の応用,影響が見られないことを確認した.

近年,自主制作映画はデジタル化が進みカメラなどの機材が高品質化,安値化したことがきっかけで誰でも容易に映画を撮影,編集し,制作することが可能になった.それは日本だけでなく海外にも及んでいることが Youtube,ニコニコ動画といった動画投稿サイトで優れた自主制作映画を閲覧して確認することができる.

しかしその中で高品質で多機能を搭載した機材に執着し,映画としての演出がおざなりになっている作品も確認できた.また,日本の自主制作映画ではサスペンスといったジャンルがあまり制作されていないことも多くの自主映画の映画祭をまわり確認できた.

以上の点を踏まえ,自身でサスペンス映画「エスケープ」を自主制作した.本作品では鑑賞者に「恐怖」を与えるため,制作過程において既存のサスペンス映画から研究した演出を応用した.

以下に作品の概要を示す.

表1 作品概要

List 1 Synopsis

|                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 作品タイトル: THE ESCAPE                                                                        |
| ジャンル: 実写映画: サスペンススリラー                                                                     |
| 上映時間: 68分58秒                                                                              |
| フォーマット:                                                                                   |
| スタッフ                                                                                      |
| 監督・製作・脚本・撮影・編集・美術: 島村拓也                                                                   |
| 助監督・撮影助手: 高橋直                                                                             |
| 録音: ステイボン・カノクルアンロン, 細谷朋弘                                                                  |
| 録音助手: 関根拓也, 武元拳斗, 石原徹                                                                     |
| 編集協力: 高橋直, 柴野幸太, 塩川和磨                                                                     |
| 音楽: 川崎岳                                                                                   |
| 制作: 川崎岳, 原悠                                                                               |
| 衣装協力: 石原徹                                                                                 |
| アニメーション提供: 尾本美樹                                                                           |
| ゲーム提供: 田原聖也                                                                               |
| 映像番組提供: 柴田知洋                                                                              |
| ロケーション提供: 石原徹, デジタルハリウッド大学                                                                |
| 機材協力: 川元卓央                                                                                |
| 協力: 島村知子                                                                                  |
| キャスト                                                                                      |
| 松岡真吾                                                                                      |
| 田中健志                                                                                      |
| 原知也                                                                                       |
| 塩川和磨                                                                                      |
| 製作予算 13万円                                                                                 |
| ストーリー                                                                                     |
| 東京郊外で1人暮らしをしながらニート, 引きこもり生活をしている男, 大島一成は仕事を辞めたことをまだ実家の両親に伝えられていないことを悩みながら, 孤独で退廃した生活を送ってい |

た。

ある深夜,一成はコンビニ帰りに通り道である地下通路を通った際,大きなマスクで顔を隠した男と肩がぶつかってしまい,その男に執拗に追いかける。その晩はなんとか逃げ切るも,翌日から執拗に嫌がらせを受ける。警察に頼むもストーカー行為の物的証拠はなく,暴力被害も受けていないため無難に相手にされず,男のストーカー行為はエスカレートしていく。

そして実家に帰ることを決意した一成は親に仕事をやめたことを電話で打ち明け,帰る支度にとりかかるが,家に侵入してきた男に襲われ廃屋に拉致されてしまう。一成は生きて脱出するために廃屋内で男と対峙することになる。

本作品では小さな出来事でもサスペンス演出を用いれば観客を画面にひきつけ,恐怖を与えることが可能なのかを検討するために制作した。

機材は Sony NEX VG10,三脚,ガンマイク,キャノンケーブル,プーム,車イスを使用している。

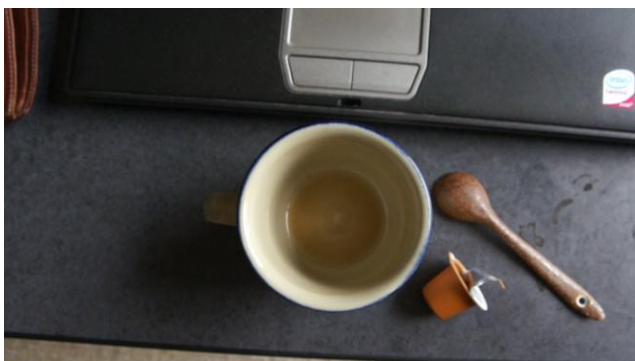
極力,低予算で制作しており,シナリオもそれに合わせロケ地と役者人数を限定している。

## 6. 演出論

本作品では観客に恐怖を与えるため,その方針に応じたサスペンス演出を行った。

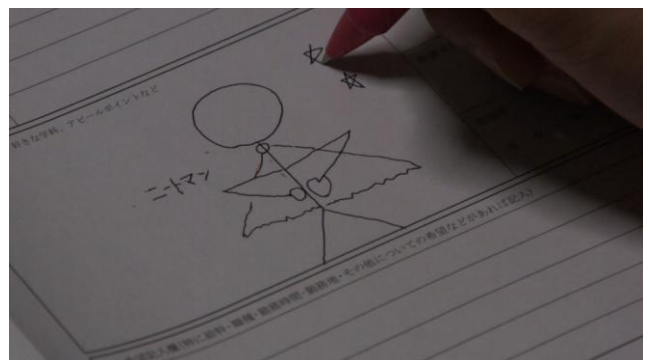
### 6.1 ・つなぎ

物語序盤,コーヒークップの底と孤独の主人公が重なる。主人公が暗い底にいる,身動きのとれない狭い場所にいるという閉塞感を出すためにこの演出を用いた。



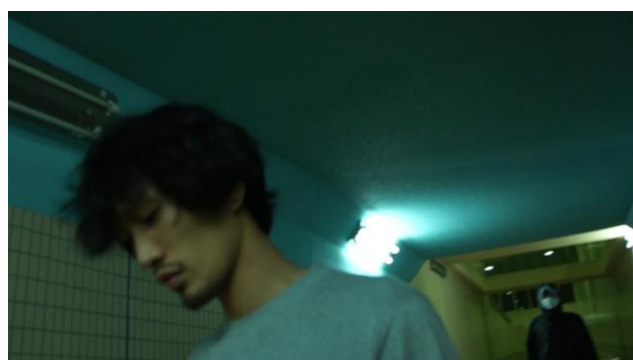
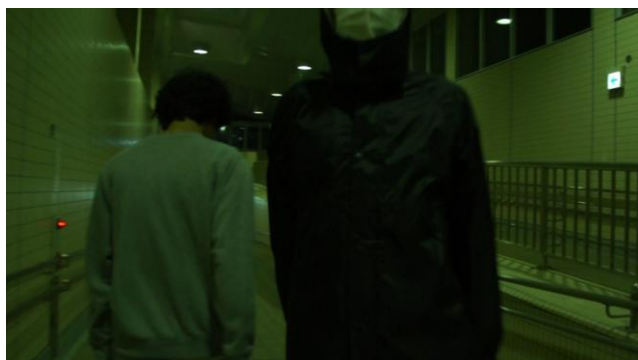
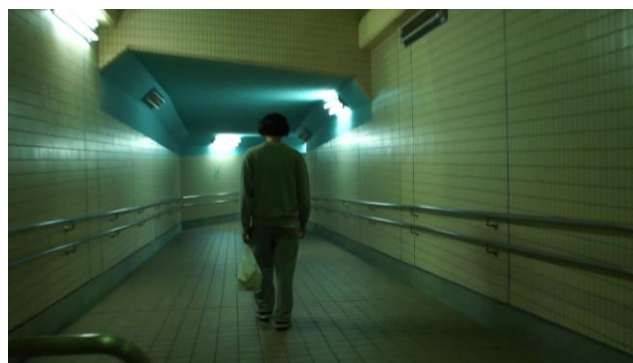
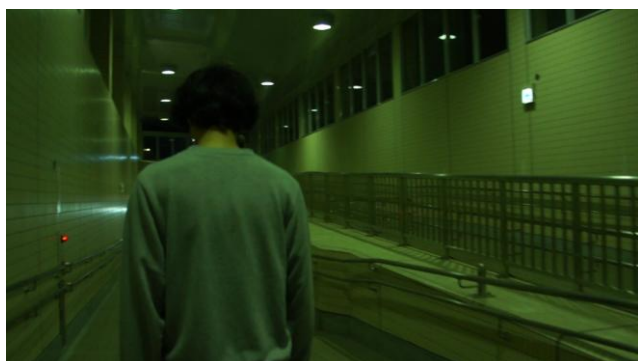
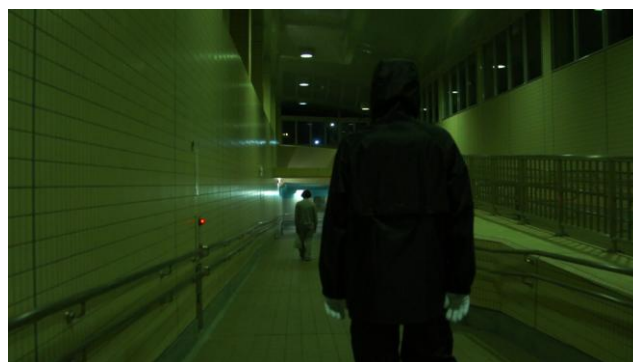
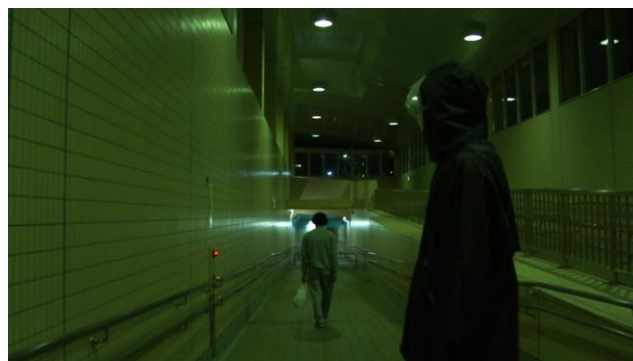
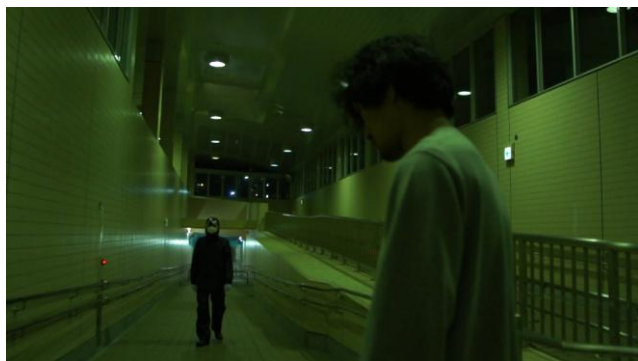
### 6.2 ・絵による説明

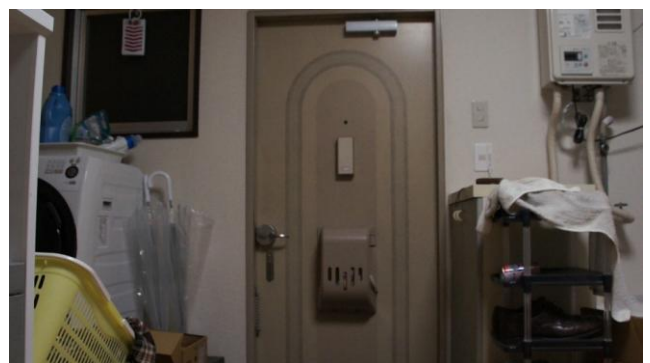
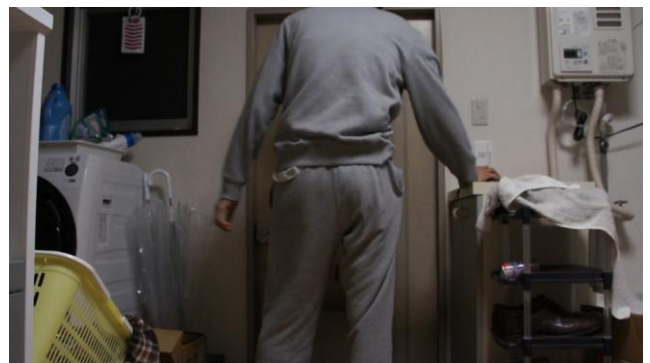
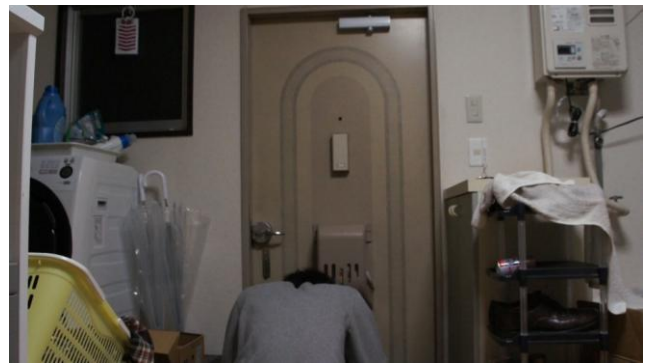
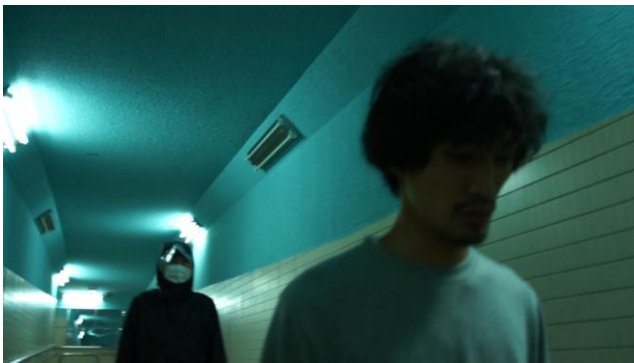
物語序盤,主人公が履歴書に落書きをしている。主人公の立場と状況を言葉を用いずに観客に理解させるためこの演出を用いた。

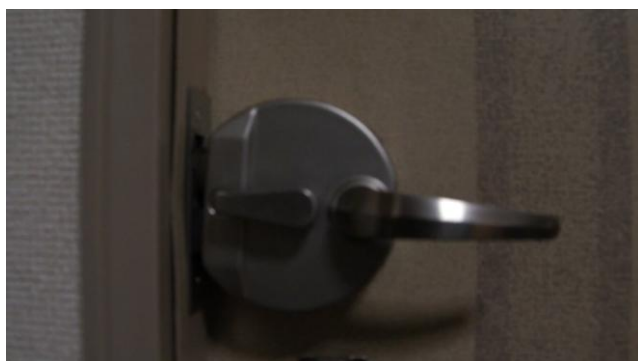


### 6.3 ・長回し

主人公が殺人犯と遭遇するシーン,肩がぶつかり殺人犯が近づいてくる一連の動きを長回しでおさめた.また,家に帰ってきた主人公が気付かぬうちに玄関前に殺人犯がやってきたことを暗示させるシーンにおいても長回しを用いた.ある種の出来事を映す際,長回しを用いることで役者の芝居に持続力が増し,シーン全体に緊迫感を醸し出すことができる.またシーンを1ショットに収めることで撮影時間短縮にもなる.







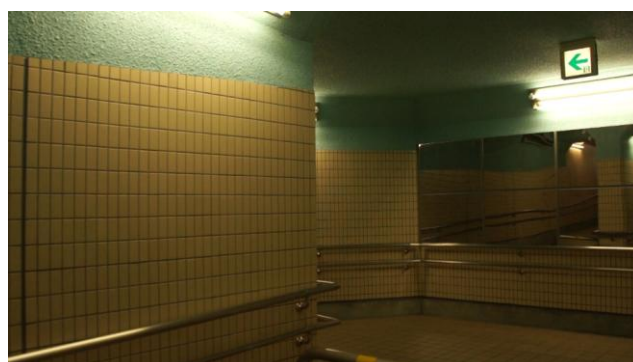
#### 6.4 ・反射

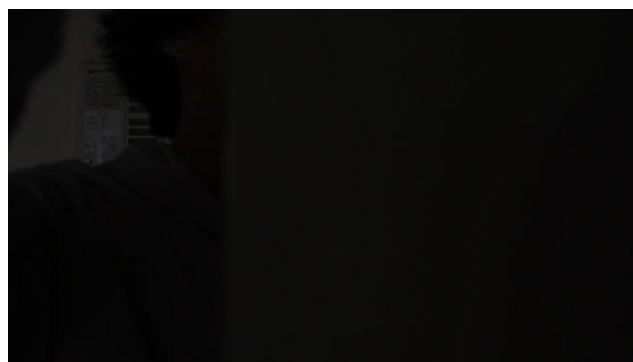
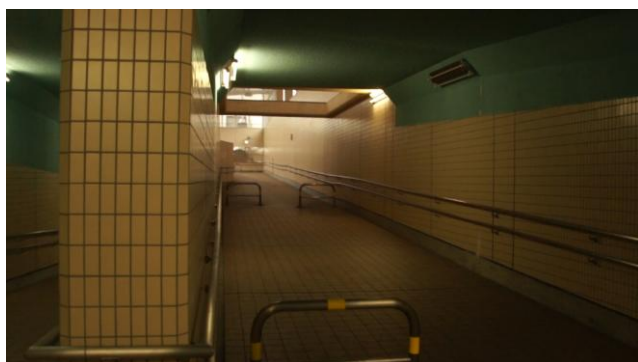
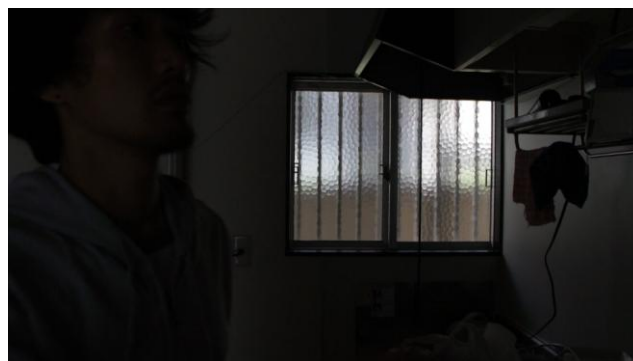
逃げる主人公と追ってくる殺人犯の動きを現場にあった交通用の鏡に反射させて映した.直接映すよりも反射を利用して映すことにより観客を引きつける絵にすることができる.



#### 6.5 ・主観

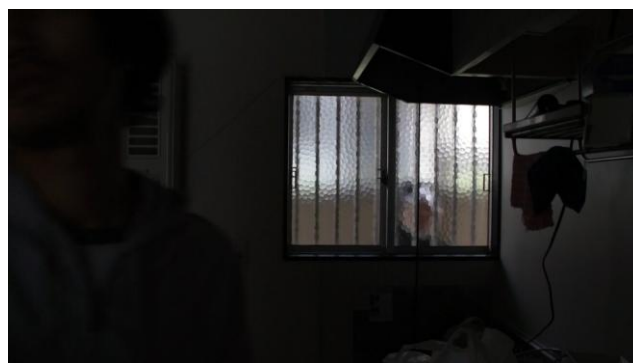
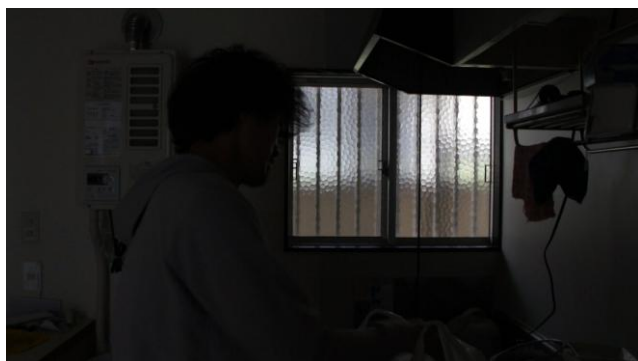
地下通路を怯えながら進んでいく主人公の視点から撮影した.観客は主人公と同目線になることにより,主人公と同様の緊張感を受け取ることができる.





#### 6.6 ・小道具の利用

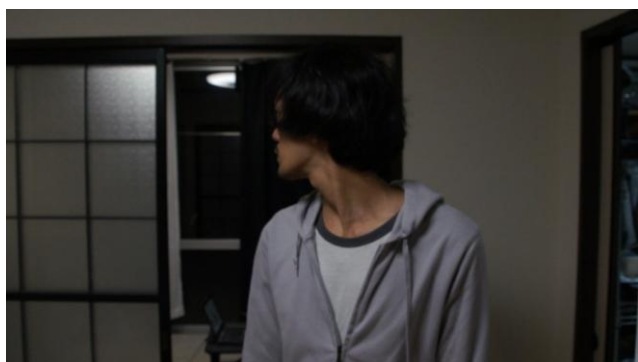
帰宅した主人公の部屋の窓の向こう側にスリガラス越しに殺人犯が映るシーンを現場にあった冷蔵庫のドアを利用して撮った。ドアを利用することで先ほどまでにも存在しなかった場所に突如敵対者が出現することにより観客を視覚的に驚かせることができる。



#### 6.7 ・奥行

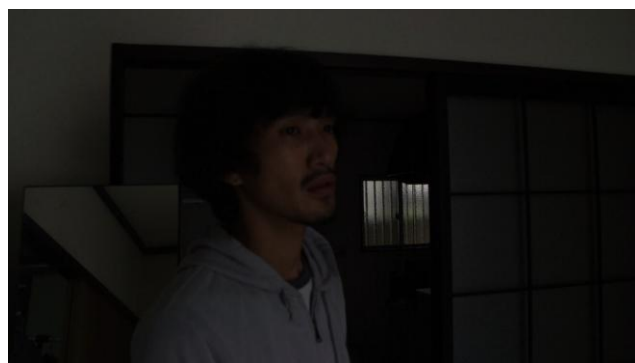
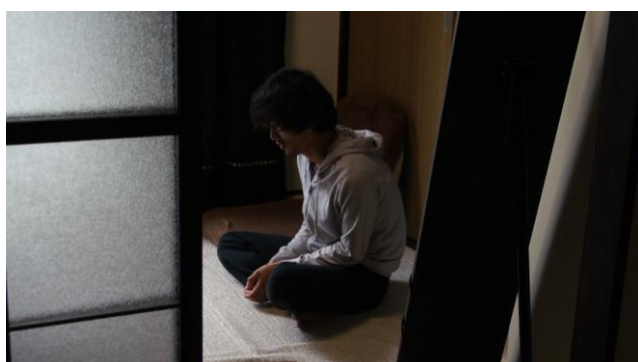
物語中盤,主人公が部屋で,背後に気配を感じ振り返るシーン.画面奥の窓の向こうに殺人犯が立っている.手前,中間,奥といった画面内の奥行き空間を利用することで様々なものを配置でき,観客の興味をひくものも配置できる。





#### 6.8 ・構図

物語中盤,主人公が警察官に助けを求めるが断られてしまうシーンのショット.主人公を映す際,部屋の枠内に収まるように撮った.主人公が助けを求めても身動きのとれない狭い場所にいることを観客に与えるためにこの構図を用いた.

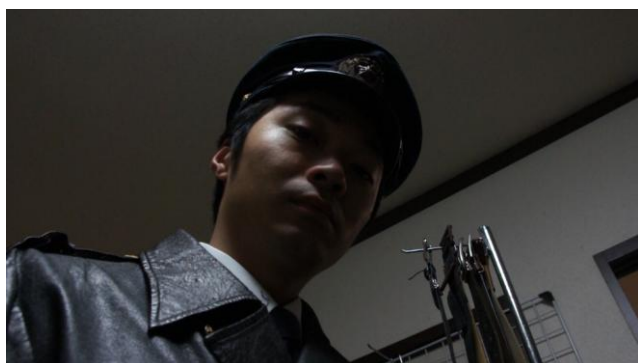
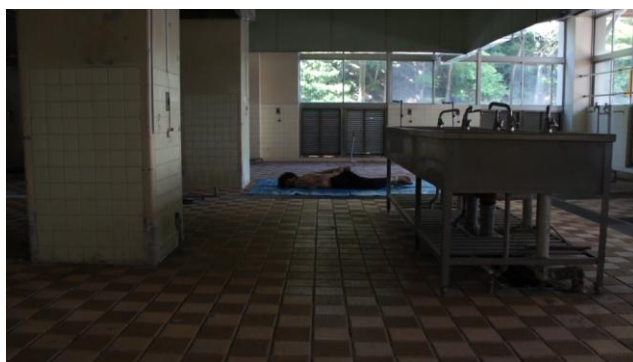
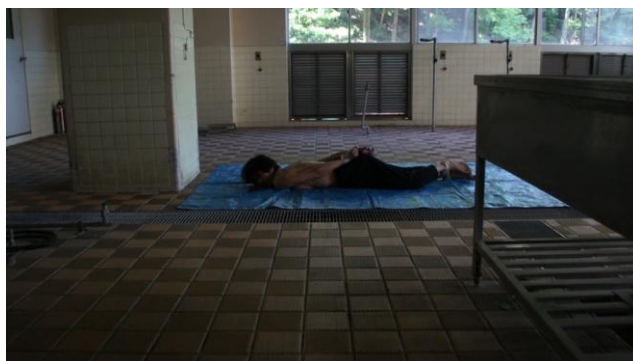


#### 6.10 ・カメラの位置

物語中盤,主人公が再び警察官に助けを求めるも,信用されず相手にされないシーン.カメラは主人公を俯瞰で撮り,主人公を見つめる警察官2人はローポジションから撮影している.主人公は小さな弱い存在として映るように,警察官は主人公よりも大きく強い圧力をもった存在として印象をあたえるようにした.

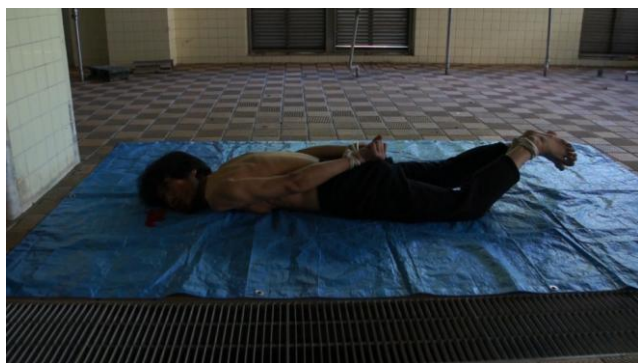
#### 6.9 ・画面の死角

物語中盤,殺人犯の男が主人公の部屋の玄関前に迫ってきたシーン.殺人犯は直接映さず,窓のスリガラスを利用して画面の死角に映るようにしている.殺人犯の姿を不明瞭にすることで観客の恐怖感をあおる.



#### 6.11 ・ ドリー

物語終盤,気絶していた主人公が目を覚まし,周囲を見渡すシーン.カメラが引いていくことによって周囲の状況が見渡せるようになっている.



#### 7. 終わりに

本作品では自主制作映画においてサスペンス演出を応用し,小さな規模の出来事でもサスペンス演出を用いれば観客を画面に引きつけ恐怖を与えることができる表現を目指した.そして低予算の自主制作映画としては観客に恐怖を少なからず恐怖を与えるシーンを含んだ作品を作ることはできた.

予算と規模の都合から高画質ではない家庭用の1眼カメラを使用し,照明は使用せず自然光を利用したことで逆に画面にリアリティが溢れ,主人公の退廃した生活と,突如訪れる恐怖との遭遇を生々しく描くことができた.また,演出を行う上で最も撮影中に最も応用できたのは長回し撮影だった.限られた時間の中での撮影で最も時間を浪費するのがカットを割る際のカメラのセッティング,フォーカス合わせだった.長回し撮影は役者の動き,カメラの動きさえ決めてしまえばあとは撮るだけであり,カットを割るよりも大幅に時間を短縮できた.同時にカットを割らないことで役者の芝居に緊張感を与え,その緊張感を持続させることもでき,時間の短縮と合わせて一石二鳥だった.

一方,撮影時間が短かったため,あらかじめ予定していた演出プランを急きょ,現場で中止して長回し撮影に切り替えることもあった.撮影前に時間が短いことも考慮した上で演出プランを考えることが今後の課題であると考えている.

また本作品は主人公が不明瞭なのに理不尽に襲われるスリラー映画であるが,次回作ではドラマを制作し,日常の小さなドラマにもサスペンス演出が応用可能であることを証明する必要性もあると考える.

サスペンス演出は小さな規模の自主制作映画においても十分に  
応用が可能であり,予算と規模によってはさらなる飛躍を考えら  
れる.