

熊さん 「ヘネー、35ミリってえ、案外すごいんだ。で、『カメラの引きがとれない』ってえ、どういう意味なんだい？」。

御隠居 「それはな、例えば熊さんが、どっかの建物を撮影しようとするな。そんな時、植え込みかなんかがあつて、もうそれ以上後ろへさがれないとする。もうこれ以上後ろへさがれないような、そういうことを『カメラの引きがとれない』ってえいうんだ。わかつたかい」。

熊さん 「なるほどねえ」。

御隠居 「ちよいと長くなつちまうが、準広角35ミリや、もうちよい広い28ミリなんかの撮影の注意点を簡単にしゃべることしよう。

今から言うことに別段とらわれる必要はないが、一種のヒントとして聞いてくれ。

35ミリや広角の28ミリなんかで撮影する場合、前にも言ったとおり、肉眼で見えたよか手前が大きく写り、遠景が遠のいちまうことが多い。

で、近景に何かポイントを入れると画面が引き締まり、間の抜けた感じを防ぐことができる。

……まあ、あまり断定的に思い込まれても困るがな……。
近景のポイントに対する背景の広がりってえか遠近感の誇張ってえか、まっ、そんな作画法の一つだな。

それから、ちよいと前に、『…レンズが35ミリだからバックをボカすにやあ、できるだけ絞りを開いて、ネエチャンから蹴飛ばされるくらいまで近づく……』とかなんとか言つてたけれども、いくら性格のおとなしい35ミリでも、図にのつて不用意に被写体に近づくと、像が四隅に引っ張られたり遠近感がより誇張されるんで、形があんまし歪まねえよう、カメラのボジションには注意しな。もつとも、撮影目的が像の歪みの面白さや、被写体の量感の強調なら、話は別だがね…。

次は、超広角レンズの24ミリだな。24ミリともなると、先のクセがいよいよもろに出て来ちまつて、非現実的な世界になる。つまり、極端に遠近感が誇張されて、周辺にある画像が歪みながら外へ追いやられるような描写をする。で、ヒントの合う範囲もより深くなつていく……。

まあ、ファインダーを覗いている分には楽しいんだが、出来上がった写真を見ると、結構散漫だつたり、ワザとらしかつたり…、とかくレンズに遊ばれたイヤミな写真が多い。

少なくとも散漫な画面を防ぐには、近景にかぎらず、絵のなかに何かまとまりのあるポイントがあるといいだろうな。これを中心に、自分が主張したい範囲の周囲を入れるよう作画すると、案外失敗が少なくなるかもしれない。

まっ、いろいろないい写真を見て、参考にしながら実際に撮影し、自分なりに工夫することだ。でも、「コビー」にならねえよう注意しな。そんな写真は見苦しい、ただの二番煎じにすぎねえ」。