

物語映画の時空間分析—小津映画を素材として—

佐藤 大和

東京工業大学 大学院情報理工学研究科

本論文は、マルチメディア文芸作品である映画に関して、実作品の分析を通してその制作原理を明らかにすることを目的としている。小津安二郎監督の作品を素材として用い、その時間的および空間的構成法について検討した。小津映画の平均ショット長は7秒弱と全区間に渡って安定しており、その実現法に関して考察するとともに、日本語詩歌の韻律との関連について議論する。また、画面の構成法に関しては、彼はしばしば8×6、あるいは5×4の格子状に区分化された画面に基づいて設計していると考えられ、対称性ある構図と黄金分割比に基づく非対称な構図を融合した画面構成法が議論される。

Temporal and Spatial Analysis of Narrative Movies --- Case of "Ozu's Films" ---

Hirokazu Sato

Graduate School of Information Science and Technology
Tokyo Institute of Technology

This paper reports on some of key principles of temporal and spatial organization in the films of Yasujiro Ozu. A method of determining the quite stable shot length is first proposed, and then a plausible relationship between the average shot length and the metrical rhythm of Japanese verses is discussed. In his frame composition, the standard screen is often divided into either eight or five segment vertically and either six or four segments horizontally. The paper also considers how compositions within screen frame are designed on this grid layout, and discusses how Ozu managed the frame design based on asymmetrical structure according to the golden proportion.

1. まえがき

文字で書かれた物語や詩歌には、語りやすく、また聞きやすい一定の調子やリズムが内在している。映画のように映像と音響が複合したマルチメディア作品においても、文芸作品に見られるのと同じような韻律的特性が存在するであろうか？映画では、映像や音声・音響が時間とともに経過してゆき、その時間的流れの特性が観客にある種の感覚的印象をもたらすことは疑いない。また画面の調和的な構図も好ましい視覚的印象を与えるであろう。このように観客に一定の印象を与えるように、映画はその監督が持つ創作原理に基づいて、映像や時間構造が極めて注意深く構成されていると考えられる。本報告は、日本の代表的な映画監督である小津安二郎の作品を取り上げ、作品の裏にある映画設計の原理を、実際の作品から“知識”として取り出すことを目的としている。

小津安二郎(1903-1963)は、日本における最も有名な映画監督の一人としてよく知られている。批評家を含む様々な人たちによって、一貫した映画スタイル、一定したテンポやリズム、安定した幾何学的な画面構成などが、小津映画の特徴として述べられてきた[1-4]。しかしながら、これらはどちらかということ、彼独特の映画スタイルを生み出す制作技術の観点からは十分記述されてこなかったように思われる。本論文

では、小津映画の本質的特徴を明らかにするため、その時間的および空間的構成法に関して検討した結果を報告する。

2. 分析素材

分析に用いた小津作品は、表1に示された6作品である。これらは、晩年の10年ほどの間の作品であり、うち2作品はモノクロ作品(「麦秋」「東京物語」、他の4作品はカラー作品である(「彼岸花」「お早よう」「秋日和」「秋刀魚の味」)。またこれらの作品群は、いずれも彼が生涯所属した松竹(株)において、彼のスタッフとともに製作されたものであり、他社で監督した作品は含まれていない。

これらの作品はPC上に取り込まれ、マニュアルでショットの境界が定められた。各ショットは、その長さ情報のほかに、ショットの種類情報(タイトル・クレジット、オブジェクト<風景・事物>、会話、動作等)や、ショット間の繋がり(動作接続、音声連続、会話接続等)なども付与されたデータベースとして構成された。また、シーン分析のため、連続した映像から典型的シーンが抽出され、CADソフトを用いて分析がなされた。今回はこのうち、ショットの時間構造と画面構成の二つの課題に的を絞って報告する。

表1 分析に用いられた小津映画と時間特性

| タイトル | 製作年 | モノクロ /カラー | 上映時間 (分) | ショット 数 | 平均シヨ ット長 (秒) | シヨ ット長標 準偏差 (秒) | タイ トル・ク レジット平 均長(秒) | 累積時間長 の増分 (秒/シヨ ット) | テーマ音楽1 拍長(秒) (冒頭音楽か ら) |
|-------|------|--------------|-------------|-----------|--------------------|--------------------------|------------------------------|------------------------------|---------------------------------|
| 麦秋 | 1951 | モノクロ | 125 | 759 | 9.7 (14.4) | 8.3 | 8.8 | 9.4 | 1.4 |
| 東京物語 | 1953 | モノクロ | 136 | 789 | 10.4 (15.6) | 9.3 | 7.7 | 10.5 | 0.9 (1.0:ド ラマ中) |
| 彼岸花 | 1958 | カラー | 118 | 1,021 | 6.8 (10.1) | 6.0 | 7.3 | 6.5 | 1.0 |
| お早よう | 1959 | カラー | 94 | 802 | 6.9 (10.3) | 4.9 | 6.5 | 7.0 | 1.2 |
| 秋日和 | 1960 | カラー | 129 | 1,103 | 6.9 (10.3) | 5.3 | 6.6 | 6.6 | 1.1 |
| 秋刀魚の味 | 1962 | カラー | 113 | 963 | 6.9 (10.4) | 5.6 | 5.4 | 6.9 | 1.0 |

括弧内はフィルム長 (フィート)

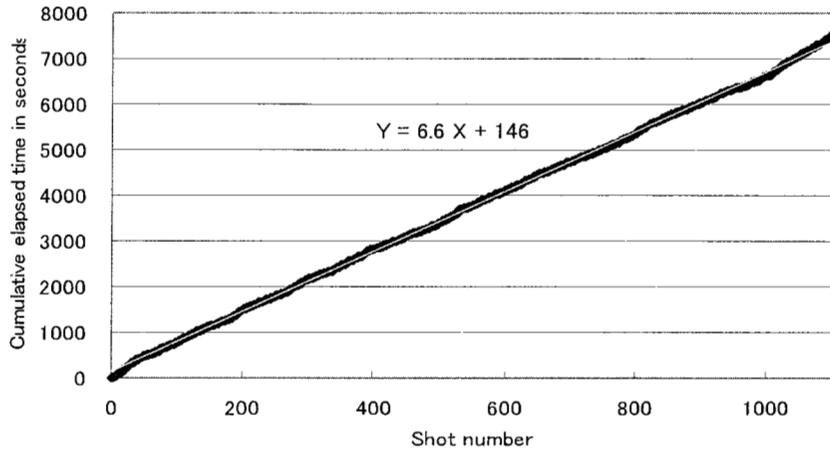


図1 ショット番号と累積時間長の関係(「秋日和」)

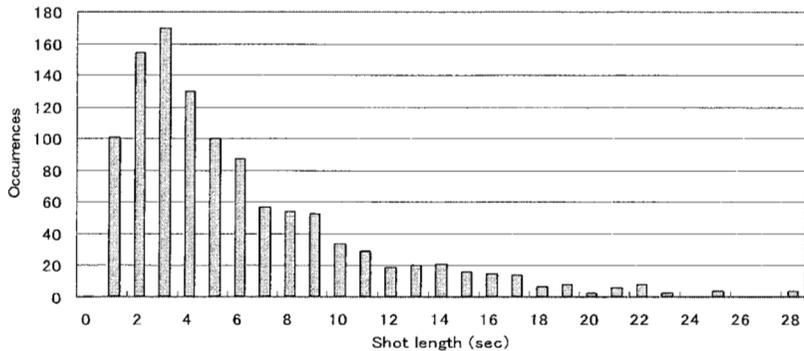


図2 ショット時間長の分布特性(「秋日和」)

3. 時間構成法

3-1 ショット時間長の基本的性質

表1は6本の小津映画の基本的な時間データを示したものである。小津作品では、他の映画監督の作品に比べて著しくショット数が多いのが特徴であるが、これら作品では、800弱～1,100のショットから構成されている。それ故平均ショット長(Average Shot Length: ASL)も短く、その値は7～10秒程度である。特に、最初のカラー作品である「彼岸花」以降の4作品では、ASLは非常に安定しており、すべて7秒弱の値である。小津映画の研究家であるD. Bordwellは、小津晩年期のこの現象に関して「奇妙なことに“cerily”」という言葉で形容しているが[4]、まさにこの7秒という数値は、小津の映画製作の特質を端的に示す数値であろう。

表1には、映画のテーマ音楽の1拍(ビート)の長さも示されている(冒頭のタイトル・クレジット部から求めた)。テーマ音楽は、その映画のテンポと密接に関連する。この中で最も古い作品であり、ゆっくりしたテンポの「麦秋」を別とすれば、他の作品では1拍はほぼ1秒であった。小津映画では1秒が映画進行の最も基本的時間の単位であり、あたかもクロックのような役割を果たしていると考えられる。また、タイトルとクレジットにおけるASLは、映画全体(クレジットを除く)のASLとほぼ同じであった。一般にクレジットのショット長は、画面に表示される情報量(スタッフ・キャスト)が多ければ長くなる傾向があるのだが、特に「秋日和」から「秋刀魚の味」まででは、基本的に提示内容に依存せず、一定の時間を刻むように作られている。小津映画にあっては、タイトル・クレジットの部分は、情報提示のみならず、映画の冒頭にあって、これから始まる映画のテンポ感覚を観客に植付ける機能も果たしているようにも思われるのである。

3-2 ショット長の性質

図1は「秋日和」の開始から終了までのショット数と累積経過時間(秒)を表示したものである。累積時間長はショット数ときれいな線形関係を示し、その増加の傾きは6.6秒/ショットであった。これは、この映画の平均ショット長6.9秒とほぼ等しい。表1の結果が示すように、「秋日和」以外の作品でも、ショット数と累積時間長の関係において同様の線形性が観測され、その傾きはASLとほぼ同じであった。図1の特性は、約7秒長という時間が、ショットの平均長であるというばかりでなく、何らかの意味でショット構成上の時間的単位となっていることを示唆している。しかしながら、小津映画は、全編に渡って約7秒長のショットの累積によって作られているのではない。図2は、「秋日

和」のショット長の頻度分布を示しているが、ショット長は一定長ではなく、1～30秒程度まで広い範囲に渡って分布している。さらに7秒長のショットが特に高頻度で使われているということもなく、5秒以下の短いショットが多く使われているということが分かる。

3-3 ショット系列の構造

話を進める前に、小津映画におけるショットの種類とその構造に関して述べておくのが便利であろう。小津映画は、通常20～40程度のシーンから構成されている。1シーンの典型的構成は、まずそのシーンの場所やその周辺を示す数ショットではじまり、シーンの最後は部屋や風景などで終わる。これらのショットは、主要人物が登場しないところから、これまでカーテンショット、あるいは空ショットなどと呼ばれてきた。ここでは、その機能がテキストの句読点に似ていることから、ブラケット・ショット(opening、あるいはclosing)と呼ぶことにする。ブラケット・ショット(opening)に続いて、登場人物全てを画面に取り込んだ状況設定ショットがくる。このショットに続いて、個々の登場人物の発話のポートレート・ショット(通常バストショットと呼ばれる)が続いた後、再び最初の全体の状況設定ショットに戻る。状況設定ショットは、一連のショットの流れを、ひとつのチャックとしてまとめるとともに、次のショット・シーケンスへのつながりをつける機能があると考えられる。

以上まとめると、小津映画におけるシーンのショット構成の1典型は以下ようになる(シーンによっては、ブラケット・ショットが使われない場合や、その代わり導入的動作シーンなどが入る場合もある)。

- ・ブラケット・ショット(opening)
- ・状況設定ショット(全景)
- 《・ポートレート・ショット(複数)
- ・状況設定ショット(全景)》
- 《 》の繰り返し
- ・ブラケット・ショット(closing)

一般に、ポートレート・ショットは登場人物の正面向き発話ショットであり、短いショットが多いが、状況設定ショットは複数の人の発話を含むので長いのが普通である。上記のショット系列の構造を図示したものが、図3である。

3-4 平均ショット長の実現法

約7秒の平均ショット長が、どのようにして実現されるのかを考えてみたい。小津映画におけるショットの種類を見てみると、その長さを容易に制御できるショット(controllable shot)と、制御しにくいショット(uncontrollable shot)に二分されることが分かる。controllable shotは、ブラケット・ショットや、寺での読経のときの参列

者等のショット（「東京物語」「秋日和」）などに見られるものであり、監督や編集者の意のままにその長さを設定することが可能なショットである。一方、uncontrollable shot は、会話シーンのショット、特にポートレート・ショットであり、これらのショットの長さは台詞の長さによって規定されるので、意図する長さには制御しにくいショットであると考えられる。

まず、controllable であるブラケット・ショットについて考えてみる。図4は「秋日和」の場合のブラケット・ショット長の分布を示したものである。この図から分かるように、ショット長は5~9秒が多い（12秒以上の長いショットも若干見られるが、これらは人物の通過などを含むため長くなったものである）。最も多いのは短い5秒のショットであり、次に6秒の中位の長さ、さらに8~9秒の長目のショットが続いている。6~7秒の中位のショットは、平均ショット長（ASL）の値であり、ブラケット・ショットは、この値のまわりに、短い5秒と長い8~9秒のショットの組合せによって実現されていることが分かる。

次に uncontrollable な会話のショットに関して考えてみよう。会話のポートレート・ショットは、一般に短いものが多いが、1~2秒と非常に短いショットから長いものまで様々である。この一連の発話ショットの連続のあとに置かれる全景の状況設定ショットによって、会話連続に一定のまとまりが与えられるので、この状況設定ショットまでのシーケンスをショット・チャンクと呼ぶことにする。図5は、「秋日和」におけるショット・チャンク内の平均ショット長の分布を示したものである。ショット・チャンクにおける平均ショット長は、ブラケット・ショット長と同じ分布傾向、すなわち5~9秒の平均ショット長が多く、ASLに相当する6~7秒の中位の長さ、5秒程度の短い平均と8~9秒の長い平均とから形成されている。ショット・チャンクに対応する会話シーケンスの時間が設定され、さらに平均何秒のショット長で実現するかが決まれば、そのチャンクのショット数が決まることになる。チャンクの終わりに置かれる状況設定ショットは、平均ショット長実現の時間調整の役割を果たしていることになる。従来、状況設定ショットは、観客に場面状況を再認識させるために挿入されると考えられてきたが、それに加えてこのような時間調整機能もあるのではないかと考えられる。

以上述べてきたように、小津映画では平均ショット長（ASL）を実現するために、6~7秒の中位の長さ、および5秒程度の短い単位、8~9秒の長い単位をうまく調整、混合することによって約7秒の平均ショット長を実現しているものと考えられる。小津映画におけるショットの進行に伴う累積時間特性の線形性は、こうした

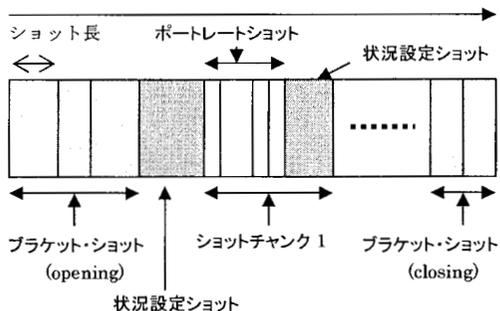


図3 小津映画のシーンにおけるショット・シーケンスの典型的構造

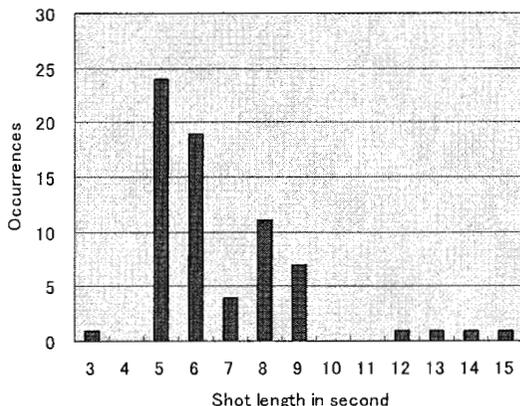


図4 ブラケット・ショット長の分布（「秋日和」）

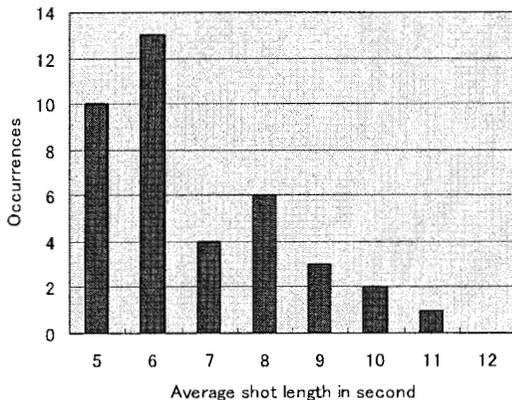


図5 ショット・チャンクにおける平均ショット長の分布（「秋日和」）

制御によって実現されたものであろう。

4. 画面構成法

映画批評家や研究者達によって、小津映画のスクリーン映像に関して、その幾何学的構図や画面構成に多大の時間をかけることなどが報告されてきた[1, 4]。小津映画の長年のカメラマンであった厚田雄春氏によれば、画面設計は小津自身の仕事であったとも言われている[2]。本章では、小津監督によってなされた画面の構図がどのような方法で作成されているのかを考えてみたい。

4-1 画面設計のためのスケール

分析用小津映画の画面は、すべてスタンダードサイズであり、その画面のアスペクト比は 4:3 である。このような画面をどのように区分化したり、人物や物の配置を行っているかを検討した結果、主に 2 種類のタイプのスケールが用いられている場合の多いことが分かった。まず Type 1 のスケールは、図 6 左に示すように、アスペクト比 4:3 に基づいて、横軸 4 等分、縦軸 3 等分の分割を基本として、さらにこれを半分に区分化した 8 等分×6 等分のスケールである。画面を 24×18 の大きさで考えると、3×3 の正方形から成る格子状のスケールである。一方 Type 2 のスケールは、図 6 右に示すように、5 等分×4 等分構成されるスケールである。この場合、区分化によって作られる四辺形は、4.8×4.5 の四辺形で略正方形となる。小津映画の画面構成の方法は、様々に試みられており、この他横軸 6 等分などの構成が見られることもあるが、ここでは主要な上記 2 種類のスケールを取り上げることとする。

4-2 画面構成 1 (人物配置)

図 7 (a)と(b)は、「彼岸花」の冒頭シーンのものであり、それぞれ Type 1 と Type 2 のスケールの例である。図中、実線は Type 1 における区分線を、破線は Type 2 における区分線を示す。また一点鎖線は、その他の線を表す。Type 1 は、ロング・ショットあるいはミディアムロング・ショットで見られ、Type 2 はミディアム・ショットで見られることが多い。図 7 (a)は全景シ

ットであり、右側の駅員は、長さ 8 の横軸を 5:3 に内分する位置に配置されている。図 7 (b)のポートレート・ショットでは、駅員の顔は、ベンチの背で縦 1 列分カットされてきた略正方形 EFGH の真ん中に位置しているが、この位置は横軸 5 のフレームを 3:2 に内分する点でもある。長さ 8 を 5 と 3 に内分する点と、長さ 5 を 3 と 2 に内分する点は、いずれも黄金分割比によって区分化された点となっている^(註)。ショット(b)のように小津映画の画面では、ある空間でみれば対称的に配置されているものが、別の空間でみれば黄金分割比のように、非対称ではあるが調和した配置になっている場合がしばしば見られるのである。

図 7 では、いずれも箒の竹の柄が使われている。この竹の柄は、(a)では四辺形 ABCD の中心を通り、(b)では四辺形 EF'G'H の中心（フレーム全体の中心でもある）を通っている。従って、どちらも四辺形を二分してできる二つの合同な台形が形成されている。このような非常に注意深い画面構成が、小津映画の画面が幾何学的と言われている所以なのであろう。

図 8 (a)(b)は、「秋日和」からとられた二人の登場人物の配置の例である。図(a)では、母親と娘が配置されており、Type 1 のスケールの左の縦 1 列と右の縦 0.5 列の部分が、襖によってカットされている。また、下から 1/4 の布団と枕の上部の線 (Type 2 の横線) が画面の下部をカットするベースラインになっている。従って二人の女優は、空間 ABCD に配置されていると見ることができる。手前の娘の顔の位置 F は、横 AB の長さ 6.5 を 4 と 2.5 に内分する点、すなわち長さ 13 を 8 と 5 に内分する比になっており、黄金比の位置である。母親は、図中示した対角線からも分かるように、娘の位置 F、縦線 BC およびベースライン CD からつくられたサブ空間の中心に顔が置かれており、この位置はフレームの縦軸の黄金分割の位置に相当している (縦長を 4 とすると、顔の位置は 2.5 の位置になるため)。なお、娘の目の位置も、空間 ABCD における縦軸に関してほぼ黄金比の位置となっている。

図 8 (b)は、二人の女優が並んで佇んでいるものであり、この場合も、壁によって Type 1 の縦 1 列がカットされ、空間 ABCD に二人が配置されている。図は、この空間の横軸をあらためて 8 等分して示したものである。二人の女優は、この 8 等分された空間に、互いに 5:3、および 3:5 の比の位置 (E と F) に配置されていることが分かるであろう。また、この構図の中心は、左の女優の肘の位置にあると思われるが、この

(注) 数列 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, ... は、フィボナッチ数の系列であり、隣り合う 2 数の比は黄金分割比(1.618)に近づく。

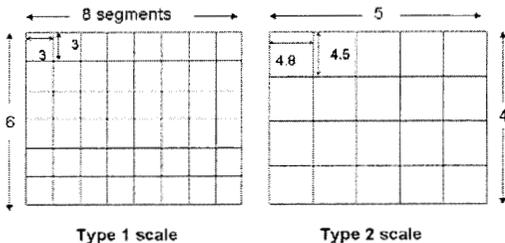
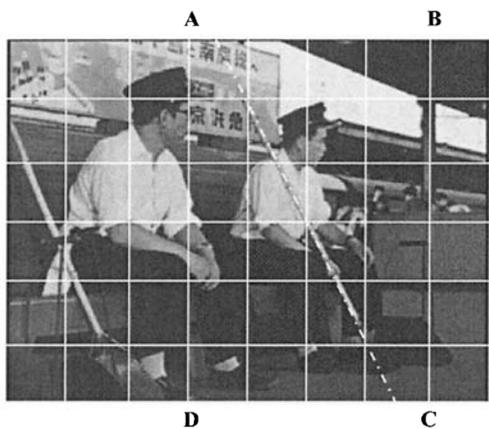
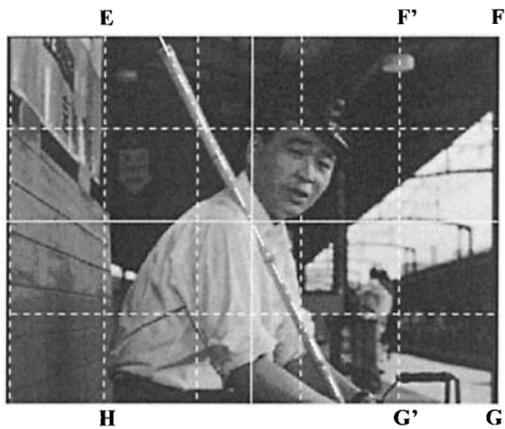


図6 画面設計のための2種類のスケール



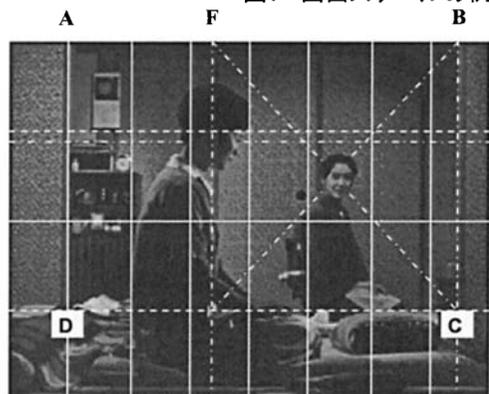
(a) Type 1

図7 画面スケールの例



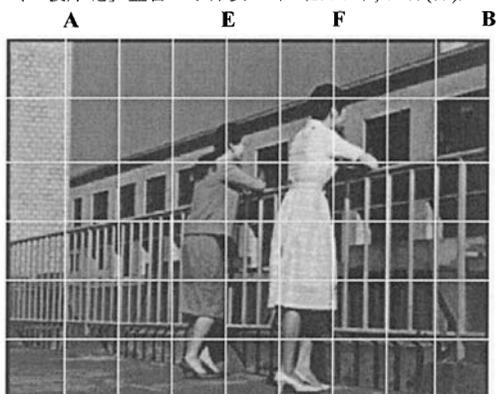
(b) Type 2

(「彼岸花」監督：小津安二郎 (1958年, 松竹(株))



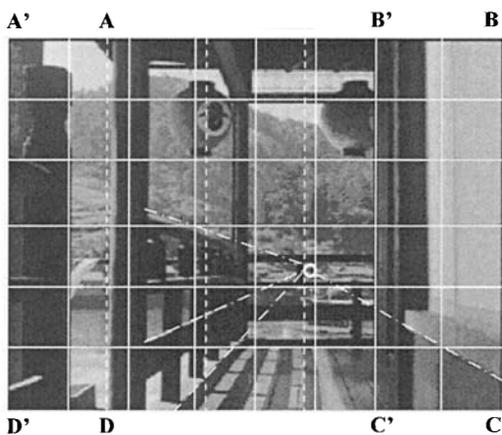
(a) 例1

図8 二人の人物の配置の例



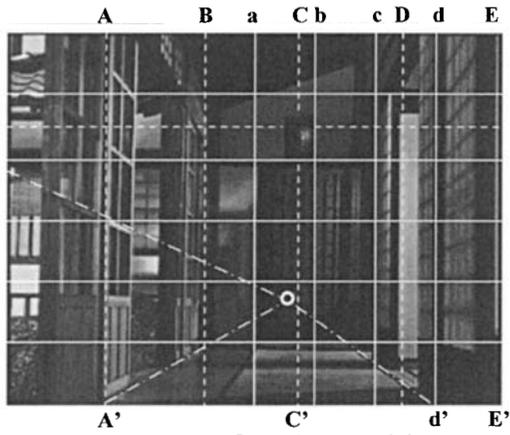
(b) 例2

(「秋日和」監督：小津安二郎 (1960年, 松竹(株))



(a) 例1 (「東京物語」1953年)

図9 透視図法による画面構成例



(b) 例2 (「秋日和」1960年)

(監督：小津安二郎 (松竹(株))

位置は図8(a)における母親の顔の高さと同じである。この画面は、人物が後向きに立っている単純な画面とも言えるが、そうした画面であっても黄金比が配慮された画面構成が窺えるのである。

4-3 画面構成2 (透視図法)

小津映画においては、シーンの導入部やブラケット・ショットなどにおいて透視画法的画面がしばしば使われる。平面的画面に奥行きを与える構図である。図9の(a)と(b)にその例を示した((a):「東京物語」料亭、(b):「秋日和」寺内部)。図9(a)では、Type 1の縦2列が建物の室内部分として切り取られ、左側に正方形の外部空間 A'B'C'D'が作られている。また、左の柱によっても画面は区分化されて、画面の右側にも略正方形の空間 ABCD が作られており、従って二つの正方形が重なり合った構図に見える。また一方の四辺形 ABCD の中に、小さい四辺形の“窓”が作られることにより、奥行き感ある構造が付与されている。透視画の消失点は、○印近辺にあり、この位置は四辺形 ABCD の横軸の中心である。すでに述べたようにこの点はフレーム全体の黄金比の位置となる。消失点の高さは、下から 1/3 より少し高い位置にあり、近似的に画面の縦長の黄金比の位置である。つまり、この構図の場合、観客の目が導かれる消失点は、画面全体からみれば、黄金分割位置という非対称な構図の点であるが、この点はまた略正方形のサブ空間の中心という対称的構図の性質も併せ持っているのである。

図9(b)では、左端と右端が、それぞれ Type 2 と Type 1 のスケールの縦1列が切り出され、手前に廊下幅 A'd'の開かれた空間が作り出されている。非対称の構図を作り出すために、左右異なる幅が切出される構図はよく見られる方法である。引き戸の上に掲げられた額の仏像の位置は、Type 2 の線 CC'上にあり、この線は四辺形

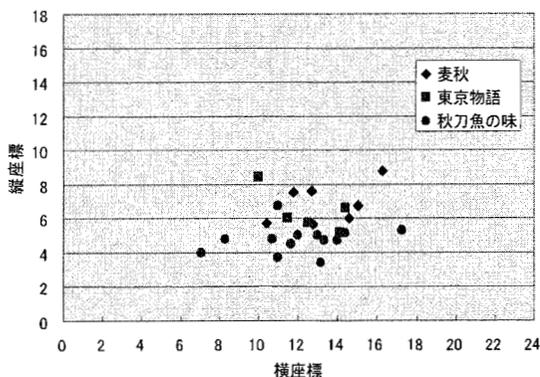


図10 小津映画における透視図法画面の消失点位置の分布

AEE'A'を中心から二分するとともに、フレーム全体の横幅を黄金比で分割する。また、消失点の横位置は仏像のある CC'付近にあるため、線 CC'は、廊下幅 A'd'と突当たりの壁幅(廊下幅)をも黄金比で分割する線ともなっている。消失点の縦位置は底辺から 1/3 の高さよりもやや低い位置である。

図10は、3作品における遠近図法画面の消失点の位置をプロットしたものである(画面を横24、縦18の座標で示した)。消失点の高さはカメラレンズの高さに相当し、画面の下から 1/3 ~ 1/4.5 (目盛で 6~4)の範囲に分布している。これは、小津の低いカメラ位置を表しているが、撮影対象によって幅のあることが分かる。また「麦秋」「東京物語」など古い作品と比べて、晩年の「秋刀魚の味」では、カメラ位置が更に低くなっていることも窺える。なお、消失点とは別に、それより低い位置に画面の最も低い位置を定める線が設定されるが(ベースラインと呼ぶことにする)、これは下から 1/6 の高さ(図9(a)(b))、と 1/4 の高さ(図8(a))に設定されることが多い。なお、下から約 1/3 の位置に消失点を設定することは、絵画における遠近図法の技法と通ずるところがある[5]。

5. 考察

物理学者であり、またエッセイストでもあった寺田寅彦は、「あらゆる芸術のうちでその動的な構成法において最も映画に接近するものは俳諧連句であろうと思われる」と述べた[6]。小津は寺田の考えに同意しており、終戦後シンガポールの収容所で彼のスタッフとともに連句(俳諧の連歌)を詠んでいたことは知られている[7]。このときの連句を含むノートが最近公表され、出版された[8]。

連句は、二人以上のメンバーとともに、長句(5, 7, 5)と短句(7, 7)を交替で詠みあう形式であるが、連句に限らず日本の伝統的詩歌は、7音と5音の組み合わせで構成されている。日本語では、2拍を一まとめにして発音する傾向があるため、例えば七五調のリズムは、時間軸上1拍分の休止が入って、8拍と5拍(または6拍)長の時間構造をもつことになる[9,10]。8拍と5拍、あるいは8拍と6拍の平均は、それぞれ6.5拍、7拍である。小津映画のテーマ音楽のところでも述べたように、リズムクロックの時間単位(拍の長さ)が1秒であれば、7音句と5音句の時間長の平均は6.5~7秒ということになるであろう。小津映画におけるショット長が7秒弱であり、中位の長さで長短ショットのコンビネーションによって実現されていることと、日本語の特有の韻律との間に、相通する特性が見られるのである。このことは、小津監督がショット長の制

御において、連句の形式を用いたということではない。長、短、中の長さのショットの組み合わせで、自由な韻律を構成したとみるべきであろう。例えば、「秋日和」の冒頭のブラケット・ショット(opening)は(8.2, 6.8, 8.1, 5.4, 5.0秒)(長、中、長、短、短)であり、またそのシーンのclosingショットは(5.4, 5.4, 5.4秒)(短、短、短)となっている。特に最初のパタンは、和歌の長短パタンと全く逆のパタンである。

会話のシーンにおける平均ショット長の実現の方法に関しては、本論ではショット・チャンクという考えを使ってひとつの試みを提示した。映画の全篇に、一貫して一定のリズム感を付与するために、比較的短い区間毎に、7秒程度の中位の長さを維持させるための制御がなされていることは間違いないと思われる。

筆者らは、俳句・和歌などの詩歌では、時間軸の上で、黄金分割比によって二つの部分に区分化されることを示したことがある[10]。例えば、七五調においては、全13拍長が8拍と5拍に内分化された時間構造となっている。小津は、ショット長の時間構成において、こうした関係を認識していたとは思われないが、画面の区分化や配置においては、3, 5, 8, といった数の比が黄金分割と関連があることを認識しており、その関係を利用して画面の設計がなされたのではないかと推測している。黄金比で区分化された構図は非対称な構図ではあるが、全体と部分の比が部分どうしの比に等しく、内部に相似な関係を含む調和的な構造である。彼はこのような非対称構造と対称的で釣合いのとれた空間とが複合した構造を画面上にデザインした。例えば、画面内の正方形の空間の中心に配置したものが、別の空間から見れば黄金比の位置になっている、などである。

小津映画の構図では、8×6、5×4など区分化されたスケールが配慮されているとみられるが、実際の画面にこのスケールを当てはめると、極めて注意深く、襖、カーテン、障子、家具、額絵、壺、器、などが配置されていることが分かる。そこではこれらの素材は、画面に置かれた単なる一要素であることを越えて、画面の内部空間を作り出す積極的機能を有しており、人物配置のための定規の如き機能さえ果たしている場合も見られるのである。このような“デジタル化”されたスケールに基づく画面設計は、ショット毎に画面の構成が揺るがないので、鑑賞者から見れば視覚的に安定した印象を与える効果もあると考えられる。

6. 結び

小津安二郎監督の6作品を対象に、そのショット長と画面の構成原理に関して検討した結果を述べた。ショットのリズムに関しては長短の不等時のリズム、画面構成に関しては非対称の構図に焦点を当てて述べたが、これらが共に黄金分割の特性と関連していることは興味を引くのである。小津監督は、フィボナッチ数と黄金比との関係を知っていたかどうかは明らかではない。作品に見られるショット長と画面設計の結果は、彼自身が到達した美意識によって自ずと生み出されたものであるかもしれない。しかし、画面構成に関する限り、多くのsophisticatedな構成法を目の当たりにすると、“創作技術”としてその性質を意識的に利用していたのではないかと考えられるのである。

小津監督は、ここで述べたような原理や技術を、映画全篇に渡って徹底的に適用した。その“徹底さ”が小津映画独自の特色あるスタイルを生み出しているのではないかと考える。

本研究は、東京工業大学21世紀COEプログラム「大規模知識資源の体系化と活用基盤構築」において、文理融合研究の一環としてなされたものである。本分析の映画素材は、松竹(株)制作のDVDコレクションに基づいている。【謝辞】本研究をサポートしていただいたCOEリーダー：古井貞熙教授、並びに画面構成の分析に協力いただいた石川牧子氏に感謝する。

参考文献

- [1] 佐藤忠男、「小津安二郎の芸術」、朝日選書 126 1972
- [2] 蓮實重彦、「監督 小津安二郎」、筑摩書房 1983
- [3] 厚田雄春、蓮實重彦、「小津安二郎物語」、筑摩書房 1989
- [4] D. Bordwell, “OZU and the Poetics of Cinema”, British Film Institute, London, 1988 (杉山昭夫：訳「小津安二郎 映画の詩学」青土社、1992)
- [5] 「北斎漫画」<三つわりの法>、(柳 亮、「統黄金分割—日本の比例—」、美術出版社、1977等参照)
- [6] 寺田寅彦、「寺田寅彦随筆集(第3巻)」岩波書店、1948
- [7] 田中真澄・編、「小津安二郎 戦後語録集成」p.22、フィルムアート社、1989
- [8] 小津安二郎(貴田庄：編)、「文学覚書」、文学界、Vol.59, No.2, pp.138-177 (2005)
- [9] 例えば、別宮貞則「日本語のリズム—四拍子文化論」、講談社、1977
- [10] H. Sato, K. Yamamuro and S. Kaimuma, “Search for Spoken Japanese Characteristics in Classical Literature”, Symposium on Large-scale Knowledge Resources (LKR2005), pp.13-20 (2005)