

# 映像撮影における規則の分析 — 『東京物語』 を素材として —

立花 卓

小方 孝

岩手県立大学ソフトウェア情報学部

## 1. はじめに

筆者らは[小方 2003ab]による物語生成システムにおける物語の表現方法の一つである映像に着目し、映像に用いられるカメラワークの規則性について研究を行っている。様々な戦略に基づいて自動的にカメラワークを実現するシステムの開発が大きな目標であるが、本稿では、特定の映画作品『東京物語』(小津安二郎監督, 1953 年)を対象として、そのカメラワークの分析を行い、『東京物語』風のカメラワークをルールとして記述し、システムによって『東京物語』のカメラワークをどの程度表現できるかをシミュレーションを通じて分析する。ここでは、この映画の技法のシミュレーション分析という新しい方法の提案の方を議論の焦点に据える。

## 2. カメラワーク自動適用システム

先行研究([沼田 2007][有馬 2008])で考案したシステムを再構成し、新たに試作システムを作成した。このシステムは、NHK が開発した映像記述言語 TVML(TVprogram Making Language)[林 2004]で映像化した(カメラワークはデフォルト設定された)スクリプト言語に対して、ルール記述に基づくカメラワークを適用したコードを自動生成する。システムを構築する上で「映像撮影技法」と「小津ルール」という2つの要素が必要になるが、これらについては試作システムの流れとともに以下で述べる。

### 2. 1. 試作システムの流れ

試作システムの処理の流れを図1に示す。

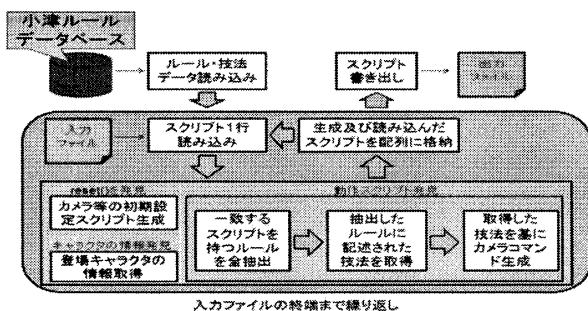


図1. 試作システムの流れ

予めデータベースから小津ルールと映像撮影技法を読み込み、次いで入力ファイル中のスクリプトを1行ずつ読み込んで行く。読み込んだスクリプトと小津ル

ールに応じてカメラコマンドを添付し、最終的にカメラワークが適用された TVML スクリプトファイルを生成する。このシステムは汎用的なもので、ルールを入れ換えれば様々なカメラワークの戦略に対応できる。つまり、現在データベースに登録しているのは小津ルールのみであるが、他に新たなルール群を登録すれば異なるカメラワークを適用することが可能となる。

### 2. 2. 映像撮影技法

本研究では映像撮影におけるショットやカメラワークに関する技法のことを映像撮影技法と呼称する。映像撮影技法は[沼田 2007]によって整理されており、図2で示すように5項目からなる。システムにおけるルールは、これらを基本要素とし、その組合せによって上位レベルの撮影技法を実現できるようになっている。

<ul style="list-style-type: none"> <li>● カメラ配置                     <ul style="list-style-type: none"> <li>○ マスターショット</li> <li>○ 外側から切り返すショット</li> <li>○ 内側から切り返すショット</li> <li>○ 平行な位置関係</li> </ul> </li> <li>● カメラポジション                     <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ハイポジション</li> <li>○ アイポジション</li> <li>○ ローポジション</li> </ul> </li> <li>● カメラアングル                     <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ハイアングル</li> <li>○ 水平アングル</li> <li>○ ローアングル</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● カメラの動き                     <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 固定ショット</li> <li>○ 移動ショット                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ (パン・チルト・ズームなど)</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>● フレームサイズ                     <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ロングショット</li> <li>○ フルショット</li> <li>○ ミディアムショット</li> <li>○ アップショット</li> </ul> </li> </ul>
--	--

図2. 映像撮影技法

### 2. 3. 小津ルール

ここで小津ルールと呼んでいるのは、『東京物語』における映像の映し方を幾つかのルールで記述したものである。例えば登場人物がある特定の動作を行う場合、毎回その動作が行われる毎に同じような映し方がされるならば、その映し方には規則性があると考えられる。[有馬 2008]と[沼田 2007]は7種の小津ルールを定義したが、本研究では、以下に述べる分析をもとにルールを改訂した。

### 3. 『東京物語』における撮影技法の分析

本研究では、既に定義されている小津ルールの確認を含め、『東京物語』で用いられる映像撮影技法の分析を行った。分析は、『東京物語』全 765 ショットのスクリーンショットを撮り、各ショット毎に使われている映像撮影技法を分析表に記述して行くという方法で進めた。図3にスクリーンショットと分析に使用した表の例を示す。

