

統合化映像制作記述言語 IPML を用いた 段階的シナリオ制作支援ソフトウェアの提案

戀津 魁[†] 菅野 太介[†] 藤村 雄樹[‡] 伊藤 彰教[‡] 三上 浩司[‡] 近藤 邦雄[‡] 金子 満[†]
東京工科大学大学院バイオ・情報メディア研究科[†] 東京工科大学メディア学部[‡]

1. はじめに

2010 年現在, パソコンのハイスペック化に伴いコンテンツ制作のデジタル化・それによる効率化が進んでいる. しかし, 映像コンテンツにおいて最も基本的な情報であるシナリオについては, 専門とするスタッフの経験や感性に依存している. また完成したシナリオは一本のリテラルデータまたは印刷され紙媒体によって利用されているため, 後の工程における効率的な利用がなされていない.

本研究では段階的シナリオ制作ソフトウェアを用いての工学的なシナリオ制作支援及び作成したシナリオを統合化映像制作記述言語である IPML を用いて運用する方法について提案する.

2. 先行研究

金子はシナリオライティングのバイステップ手法を提案した^[1]. シナリオライティングにおける工程を分類し, 各工程の作業順序及び文字数の目安, 書き方のガイドラインを示した.

筆者らはバイステップ手法を PHP によってネットワーク上で運用し, 作成された情報をサーバーに格納する『ネットワーク版シナリオエンジン』を構築した^[2]. これによって, 紙またはワープロソフトを用いてシナリオ制作を行っていた従来手法に比べ, 膨大な情報をシナリオ制作者が管理・運用する負担を軽減した.

ネットワーク版シナリオエンジンを用いての段階的シナリオ制作の有用性は菅野らが東京工科大学大学院の授業において検証を行った^[3]. また, 金子が映像産業振興機構のシナリオセミナーにおいて追加実験を行った.

三上らは統合化映像制作記述言語 IPML を提案した^[4]. 映像コンテンツ制作における各工程の膨大な情報を一元管理する XML ベースのマークアップ言語であり, 工程間での情報共有を円滑に行うことが可能となる.

3. IPML を用いたシナリオ制作の提案と課題

段階的シナリオ制作支援ソフトウェアであるシナリオエンジンはシナリオの工学的な作成を目的としている. また, 作成されたシナリオを統合化映像制作記述言語 IPML によってマークアップし利用する手法を提案する.

映像制作における上流工程であるシナリオ制作から IPML による統合的なメタデータ記述を行う事で, 下流の制作工程においてメタデータによるシナリオ情報の利用が可能になる. プレプロダクション段階においてプレビジュアライゼーションソフトであるジオラマエンジン^[5]を利用してのシーン配置シミュレーションを行う, プロダクション工程においてシーンの検索を行う, 登場人物設定・背景世界設定等を容易に参照できるようにする, などの利用が可能となる. 逆に, シナリオ制作より先の工程として土田らの提案するキャラクター制作支援システム^[6]によって制作されたキャラクター情報をシナリオエンジンに読み込み, そこからシナリオ制作を開始する等の連携も可能である.

しかし, 金子が行ったネットワーク版シナリオエンジンの追加実験の結果として, 企画・テーマ, シナリオの全体像となるショート・ミディアム・ロングプロット, 登場人物設定及び世界設定, シナリオ中の局面を決定する 13 フェイズ, ストーリーに奥行きを持たせるエピソード等のシナリオ作成のための基本的な情報までしか利用せず, 実際のシーン・原稿をワープロソフトで作成する例が多く見られた. これはネットワークを介しての情報記述が簡易な情報には適しているが原稿となる長い文章を記述するには適さないためである. これによって工学的なシナリオ制作は可能であるが完成シナリオへの IPML マークアップが困難であることがわかった.

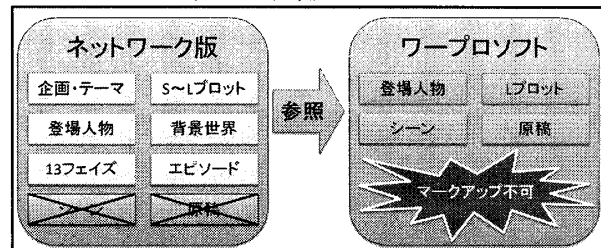


図1 シナリオエンジン利用者の傾向

Proposal of step-by-step scenario writing software based on Integrated Production Mark-up Language

[†]Kai Lenz, Daisuke Kanno, Mitsuru Kaneko

[‡]Graduate School of Bionics, Computer and Media Sciences
Tokyo University of Technology

[‡]Yuuki Fujimura, Akinori Ito, Kouji Mikami,
Kunio Kondo

[‡]School of Media Sciences, Tokyo University of Technology

4. ネットワークとローカルの分業の提案

シナリオ制作における企画段階はプロデューサーやディレクター、演出家等の多くのスタッフの意見が反映される。ネットワーク版シナリオエンジンは複数人による利用に適しているが、脚本家による最終的なシナリオ制作には適さない。

そこで、段階的シナリオ制作支援の新しいワークフローとして作品企画段階とシナリオ制作段階におけるシステムの分業を提案する。ネットワーク版シナリオエンジンに対して、PC のローカル上で運用するローカル版シナリオエンジンの開発を行った。

メインとなる原稿記述ウィンドウと各種情報の参照用ウィンドウから成り、企画情報を元にシナリオを作成するためのソフトウェアである。以下の図 2 はそのインターフェース例である。

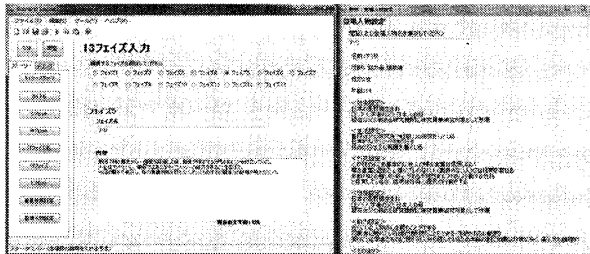


図 2 メインウィンドウと参照ウィンドウ

プロデューサーやディレクター、演出家などの複数人によってネットワーク版で記述された内容をインポートし、それを参照しながら脚本家がエピソードやシーンを追加で作成し、プロデューサーらに原稿として納品する。これによってネットワーク版の欠点である長い文章の記述に向かない点を改善し、完成したシナリオを IPML によってマークアップし保存する。

以下の図に本研究で提案するシナリオエンジンの運用例を示す。



図 3 シナリオエンジン運用例

5. まとめ

本研究では、段階的シナリオ制作支援としてネットワークを介する場合とローカルで運用する場合の二つの異なる性質を持つシナリオエンジンによる提案をした。これによってプロデューサー等複数人の意見を取り入れながらの企画作成と脚本担当による集中的なシナリオ作成が可能となった。

また、完成したシナリオを統合化映像制作記述言語 IPML によって保存・読み込みするシステムを採用したことで、映像コンテンツ制作における上流工程であるシナリオ情報を下流工程の制作支援システムで利用する、シナリオエンジンが他工程の制作支援システムの情報を利用する、という制作情報の統合的な利用も可能となった。

今後の課題として、以下の四つがある。

- (1) ローカル版シナリオエンジンによる段階的シナリオ制作及び制作されたシナリオの IPML マークアップの追加実験を行う。
- (2) より多くの制作支援システムと連携が可能になるよう、保存する IPML マークアップの形式を編集できるようにする。
- (3) 他の制作支援システムとの連携によって制作工程においてどの程度の効率化が可能になるかの検証実験を行う。
- (4) シナリオエンジンによるシナリオ制作と従来手法による制作での作業時間及び完成シナリオの内容の充実度にどのような差が生じるかの実験を行う。

参考文献

- [1] 金子 満, コンテンツを面白くするシナリオライティングの黄金則, 株式会社ボーナデジタル, 2008.
- [2] 戀津 魁, 菅野 太介, 有澤 芳則, 伊藤 彰教, 三上 浩司, 近藤 邦雄, 金子 満, Web ブラウザを利用したシナリオ制作ソフトウェアの構築, NICOGRAPH 秋季大会, 2009.
- [3] 菅野 太介, 戀津 魁, 伊藤 彰教, 三上 浩司, 近藤 邦雄, 金子 満, 段階的シナリオ制作支援ソフトウェアの研究, NICOGRAPH 秋季大会, 2009.
- [4] 三上 浩司, 伊藤 彰教, 中村 太戯留, 近藤 邦雄, 金子 満, 映像コンテンツ制作のための統合化映像制作情報管理手法の研究, VC シンポジウム 2008
- [5] 東京工科大学 クリエイティブ・ラボ, <http://www.teu.ac.jp/clab/diorama/index.html>, 2009
- [6] 土田 隆裕, 茂木 龍太, 岡本 直樹, 伊藤 彰教, 三上 浩司, 近藤 邦雄, 金子 満, リテラル資料を利用したキャラクターデザインエンジンの開発, NICOGRAPH 秋季大会, 2009.