

## UML ツールを用いた絵コンテ制作支援方法の提案

末松義崇<sup>†</sup> 塚本享治<sup>‡</sup>

東京工科大学メディア学部メディア学科

## 1. はじめに

監督が現場に作品のイメージを伝えるための手法として、絵コンテがディズニーの『白雪姫と七人の小人』で初めて導入された[1]。絵コンテは監督やディレクターが書く事が多いが、絵コンテのみを書くライターもいる。

映画監督の黒澤明は非常に絵が上手く、絵コンテにも定評がある。また、スタジオジブリの絵コンテはその芸術性と完成度が認められ、絵コンテ集が発売されるほどである。

## 2. 絵コンテの問題点

絵コンテの構成は使用者によって変わるが、おおよそ『場面のイラスト』『イラストの説明文』『セリフ』『尺(場面を表示する時間)』の 4 つで構成される。

基本がわかれば誰にでも描けるが、『マクロな視点が描けない』『登場人物間の関係が記述できない』という問題点がある。

## 3. 新しく導入する図法

本稿では『マクロな視点が描けない』『登場人物間の関係が記述できない』という問題点をカバーするため、『カット図』『キャラクター図』を提案する。

カット図はマクロな視点を描くために、キャラクター図は登場人物間の関係を記述するためのものである。

カット図、キャラクター図を作成するために UML ツールを使用している。しかし、カット図とキャラクター図は UML とはまったく関係がない。

## 3.1 カット図

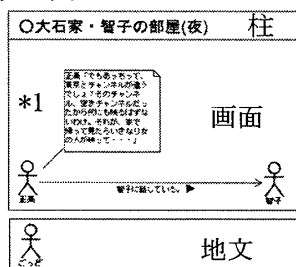


図 1 カット図の例

カット図の画面は図 1 のように『柱』『画面』『地文』の 3 つで構成されている。

柱とは、脚本内で指定している場面のことで、カット図の上部に書く。場面がどの場所を指しているのかがわかる。

地文の部分は『セリフ以外の文章』で、場面の説明や登場人物の行動を書く。図 1 のように地文を挿入して、場面の状態や登場人物の行動を文章で説明する。

画面で登場人物の行動を絵や矢印で表示する。登場人物の話すセリフはそのまま画面に挿入し、地文を絵や矢印で画面に描く。

図 1 では“正美は智子に話しかけていて、その内容は\*1 である”ということである。

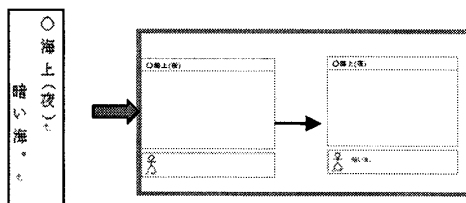


図 2 カット図に変換した遷移図

図 2 は脚本にある『柱』と『地文』をカット図に変換する遷移図である。柱に『○海上(夜)』を挿入、地文に『暗い海』を挿入する。

## 3.2 キャラクター図

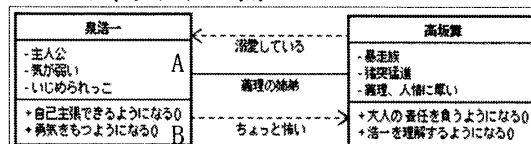


図 3 キャラクター図の例

キャラクター図では図 3 の A に登場人物の過去(設定)と性格などを、B に未来(ストーリー上で起こる変化)を記述する。登場人物間に関係がある場合は線を引いて名前をつける(関係線)。特定の登場人物への初期の感情を表す場合は点線に名前をつける(感情線)。

映画やドラマの脚本で必要な登場人物の情報は『名前』『年齢』『職業あるいは他の登場人物との関係』の 3 つだが、キャラクター図は脚本のプロット(概要)を記述する。そのため、関係を示す線に番号を付けることで、脚本の大きなストーリー展開を記述できる。その例が図 4 である。

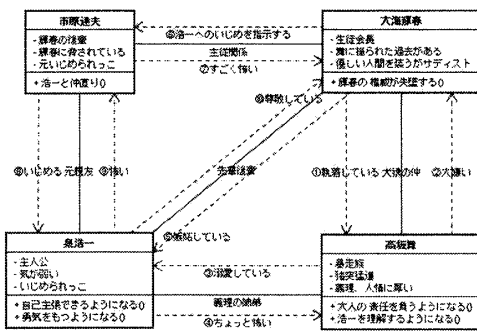


図 4 ストーリー展開を記述した図

4. 記述実験と評価

3 章で作成したカット図・キャラクター図を 4 本の脚本に当てはめ、実験した。

4.1 対象とする脚本

カット図、キャラクター図の作成に用いる脚本は『ターミネーター』『ダ・ヴィンチ・コード』『リング』『ローマの休日』の 4 本である。

本稿で使用する脚本は筆者が映画を視聴して書き起こしたものに、カット図作成が容易になるよう文章の修正をおこなったものである。

4.2 記述実験

4 本の脚本をカット図化した。カット図の仕様は『リング』脚本で作りながら決定したため、リング以外で当てはまるかどうか実験の焦点である。

(1) アクション映画

アクション映画である『ターミネーター』はカット図形式にできるが、カット図ではアクションの具体的な描写ができなくなってしまう。

(2) サスペンス映画

サスペンス映画である『ダ・ヴィンチ・コード』はカット図形式にすることは難しい。サスペンス映画では様々な撮影技術を用いているが、カット図ではそれらを表現しきれないのである。

(3) コメディ映画

コメディ映画は他の映画と比べ、もっともカット図化しやすい映画だった。カット図の作成中に困ったことはなかった。しかし、最終的なできを見てカット図にする必要があるか疑問が残った。

キャラクター図の記述実験では脚本 4 本全てのキャラクター図が作成できた。また、次のようなことがわかった。

(1) 企画

キャラクター図は登場人物間にある関係を記述できる。それは同時に、作品内の主要人物を明確にしてストーリーのテーマを簡潔に書く。

キャラクター図で主要人物を決定し、人物間にテーマとなる関係を書くことで企画ができる。

実際にキャラクター図を用いて企画したものが 3.2 にある図 4 である。

(2) 原点復帰

映像作品を作っていく間に細かい脚本内容にこだわって、作品のテーマを見失うことがある。そのような事態を回避するために、キャラクター図を用いて作品のテーマをキャラクター図にしておく。これにより、作品制作中にテーマへの原点復帰を促すことができる。

(3) ストーリーの簡略説明

キャラクター図には細かい脚本内容を記述できない。そのため、重要なストーリー展開を絞って書くことになるので、キャラクター図を見ればどのような作品にしたいかがわかるようになる。

4.3 評価

カット図は『マクロな視点』を得ること、キャラクター図は『登場人物間の関係記述』を目的に作成した図である。

カット図の目的であるマクロな視点は表現できたが、表現力不足やカット図の枚数が問題である。カット図の枚数は乱数を用いて脚本から 4 枚のページを取り出し、そのページをカット図にして計算した。

表 1 カット図の枚数

	アクション	サスペンス *1	コメディ	ホラー
脚本ページ数(ページ)	74	113	104	77
脚本1ページあたりのカット図平均	25.25	21.5	26	26.5
予想総カット図数(枚)	1869	2430	2704	2041

\*1. 150 分作品を 68 分脚本にしたもの

キャラクター図は 4.2 から、思った以上に利便性のある図である事が判明した。当初、キャラクター図は完成された映像作品の登場人物の関係を明確にすることが目的だった。しかし、企画段階での使用というキャラクター図の新たな用途を見つけることができた。

5. おわりに

本稿で作成した 2 つの図は明暗が分かれる。今後はキャラクター図の用途をはっきりさせるためにキャラクター図の使用を前提にした脚本作りをおこなっていきたい。

参考文献

[1]ディーン・レフィングウェル, ドン・ウィドリグ: ソフトウェア要求管理 新世代の統一アプローチ, 2002  
 [2]金子, 大隈・菅野, 塚本・高橋, シナリオエンジンプロジェクト, 東京工科大学片柳研究所クリエイティブラボ・オープンリサーチセンタープロジェクト