アニメ映画における音を用いた環境表現に関する研究

熊本大学工学部　学生会員　○屋久　拓朗　　熊本大学大学院　正会員　星野　裕司
熊本大学大学院　学生会員　増山　晃太　　熊本大学大学院　学生会員　尾野　薫

１．はじめに

1.1　背景

人間は五感を駆使しながら身の回りの環境を豊かに感じ取っている。五感の中でも視覚と聴覚は遠感覚と呼ばれ、これらはより広い空間を把握するのに適している。これまでの情景に関する研究は視覚的な印象に関するものが主であったが、人間の情景や環境の感じ方への音の影響も無視することはできないと考える。環境を豊かに感じるためにはその環境に共感することが必要であり、芸術作品はその共感を表現しているものと考えることができる。中でも映画は視覚と聴覚のみを通じて表現しているものである。表層的な映像に対して、音は空間を満たすものであり、両者のバランスが映画の臨場感を作り出している。ノイズの多い現実の空間に対して映画は情報が限定されるため、必要な情報を把握しやすいと考える。以上のことから情景に関する研究で映画を扱う意義は大きいと考える。

1.2　目的

本研究は映画を対象に、作品中の映像と音の関係を分析し、映画の情景表現に用いられる音の特徴を考察し、その典型を示すことを目的とする。

２．研究対象

2.1　使用する作品

本研究は、アニメ映画を対象とする。映像や音が人為的に一から作られているアニメ映画においては、カット一つ一つの持つ意味を実写映画に比べて把握しやすいと考えたためである。さらに、＜映画制作に必要なほとんどの作業を社員スタッフでまかなっている＞[1]ことで、一貫してこだわったアニメ作りを行う数少ないアニメスタジオであるスタジオジブリの作品を扱うこととする。

本研究では、制作の参考にされた実在する土地がわかっているもので、共通したスタッフが音響演出に関わっている「となりのトトロ」「おもひでぽろぽろ」「耳をすませば」の3作品について取り扱うこととする。

2.2　サウンドテーブル作成

3作品について、まずは作品全体の音を把握するためにサウンドテーブルを作成する。サウンドテーブルとは再生時間にあわせてシーンの構成と音を記述したもので、3作品316分で63枚を作成した。以後はこのサウンドテーブルに基づき、分析・考察を行っていく。

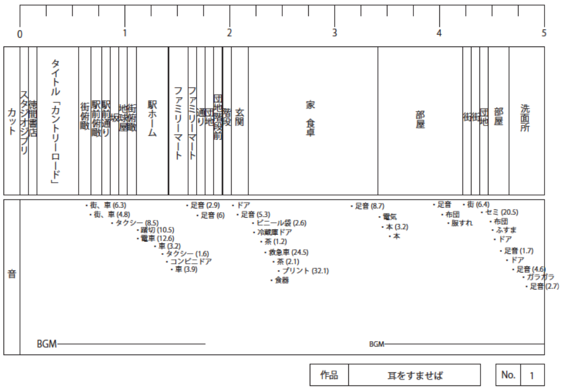

図-1　サウンドテーブルの例

2.3　場面の選定

分析対象とする場面については、静止画で表現されたものとした。静止画とは画面上に動くものがなく、フォローやパンなどもされない状態が3秒程度続くショットを指す。＜好きなものは静止画にして見たい＞[2]＜ストップ・モーションは印象の強い技法なので、意味と使う場所をわきまえれば、相当、効果的に伝えたいメッセージを表現できる。＞[3]といったように、映画の中で静止画は制作者の意図を伝える重要な技術であるといえる。しかしながら目に見える全てが静止した状態というのは自然界には存在し得ず、映像のリ

アリティや連続性を欠いてしまうショットになりかねない。それでも映画が自然に見えるのは、静止画とともに表現される音が連続性をもったもので、ショット間を結びつける役目を持っているからであると考える。以上のことから、静止画は映画にとって大きな意味を持っており、音が重要な役割を担っているショットといえる。よって、本研究で静止画を扱う意義は大きいと考える。

３．静止画の分析

3.1　分析手法

3作品中には86ショットの静止画があった。まずはこれらを映像の性質で分類し、それに対する音の表現についての考察を行うこととする。本研究では映画の制作上の技法や編集方法などといった構成による分類と、物語上の条件や表現されているものなどといった作品内容による分類の2通りの分類を行う。

3.2　構成による分類

作品の制作上の構成による分類として、描写のアングルと、静止画がシーンのどこに位置しているかについての分類を行った。アングルは呷り、水平、俯瞰の3種類、静止画の位置は始め、途中、終わりと、静止画単体が前後と関係の薄いものである独立の4種類に分類した。分類結果については下の表-1に示す。

表-1より、シーンの途中に位置している静止画と、人物の視線に水平な静止画が多い傾向にあることがわかる。水平アングルの描写が多いのは視聴者が登場人物の視線に立つことで感情移入をしやすくするためであると考えられる。

表-1 アングルと静止画位置による分類

	呷り	水平	俯瞰	計
始め	10	12	6	28
途中	9	32	10	51
独立	0	0	2	2
終わり	2	2	1	5
計	21	46	19	86

3.3　内容による分類

作品の内容による分類として、作品世界での時間帯と、そこに表現されているものについての分類を行った。作品世界での時間帯として、朝、昼、夕、夜の4種類、静止画に表現されているのが空間なのか、特定の物や人物であるのかの2種類に分類した。分類結果について下の表-2に示す。

表-2より、作品世界で昼や夕方など、日中といわれる時間帯を表現している静止画と、物や人物を描写している静止画が多い傾向にあることがわかる。これは人の最も活動する時間帯である昼が物語の舞台として用いられやすいためであると考えられる。

表-2 時間帯と表現されているものによる分類

	朝	昼	夕	夜	計
空間	5	19	13	3	40
物、人	2	24	16	4	46
計	7	43	29	7	86

3.4　映像と音の関係

以上の分類から得られた映像の属性に対して、音がどのように表現されているかを考察する。詳細は発表時に提示する。

４．おわりに

本稿では、分析のプロセスとして映像の分類までを提示した。今後は各種映像に対する音の表現のされ方の特徴について考察を進めていく。

【参考文献】

1)スタジオジブリホームページ http://www.ghibli.jp/top.html , 2)富野由悠季 : 映像の原則, キネマ旬報社, p229, 3)(協)日本映画・テレビ編集協会編 : 映像編集の秘訣, 玄光社, p80