

「旅情」と「ベニスに死す」における奥行きの記事と評価

映像の中の空間構成に関する研究

キーワード：映像 奥行き 画面深さ 時間推移 空間構成

正会員 ○伊藤 裕子*
正会員 北川 啓介**
正会員 若山 滋***

【研究の目的と方法】本研究では、映像の中の空間構成に関する研究の一環として、「旅情」と「ベニスに死す」において画面空間の奥行きによる空間構成の比較考察を行う。奥行きが度合いの平均・ばらつき・奥行きが深まる方向を数学的に求め、さらに映画ならではの特徴といえる時間推移を考慮に入れて、前述の指標を基に一般的であるものや特徴あるものについてとりあげ、二作品の画面における奥行きを比較考察する。

【画面における奥行きの考察】映画の時間推移における画面深さの平均値・標準偏差(図1)、最遠点と最近点の画面上の配置情報に現れた特徴的だと思われる部分を取り出し、詳しく考察したのち、映画の内容をふまえて映像と照らし合わせた考察を行う。

全体を通して、画面深さの平均値と標準偏差の時間に伴う起伏の傾向として、画面深さの平均値が大きくなると画面深さの標準偏差も大きくなり、画面深さの平均値が小さくなると画面深さの標準偏差も小さくなることが多い。最遠点と最近点の大きさは画面深さの平均が大きくなると小さくなり、画面深さの平均が小さくなると大きくなる。しかし、最遠点と最近点の配置は、平均や偏差の変化に関わらず変化したが、その中では上下に並ぶものと斜めに配されるものが最も多く現れた。

① 二作品の冒頭について、「ベニスに死す」では、空間の奥行きがばらつかずに浅くなる構成をみせるのに対し、「旅情」では、空間の奥行きが浅くなると共に次第にばらつきをみせる。どちらも主人公が異国の地からベニスへの到着を目前にした様子で始まる。「ベニスに死す」では、病の療養のためにベニスを訪れた主人公アッセン

バッハの冷静沈着な気持ちが整然とした奥行きに現れ、また「旅情」では、ベニスでのバカンスを心待ちにして、到着間近の列車の中で興奮を抑えきれない主人公ジェーンの気持ちがベニスに近くなるに従って小気味よく波打つ奥行きにより現れている。

② 興味深いことに、二作品の終局では、それぞれ冒頭の奥行きの移行が逆行したかのような変動を示す。「ベニスに死す」では主人公が想いを寄せる少年が波打ち際で躍動的に遊ぶのとは対照的に、コレラに倒れた主人公が運ばれていく様が、徐々に引いた視点に移行して最後に奥行きのばらつきの少ない傍観する画面構成であられる。「旅情」では主人公が意を決してベニスを立ち去る潔さが、走り去る列車を用いて軽快で律動的な画面の奥行きに現れている。(図2)

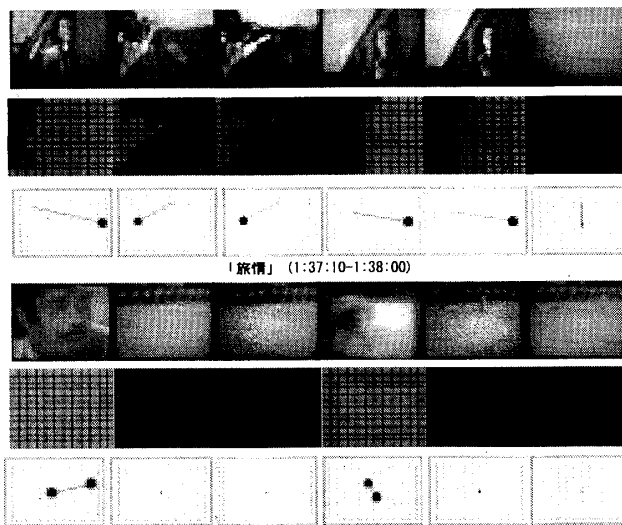


図2 ②「旅情」と「ベニスに死す」における終局部分

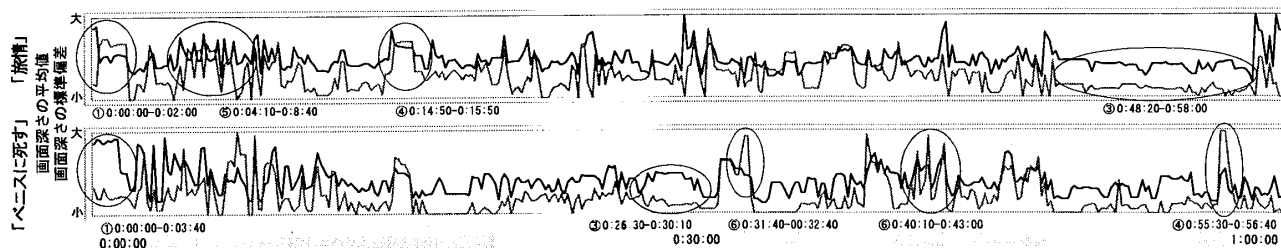


図1 「旅情」と「ベニスに死す」における

A STUDY OF SPACE DESCRIPTION AND EVALUATION AS
“SUMMER TIME” AND “DEATH IN VENICE” WITH DEPTH
A study of space composition of the space on image

ITO Hiroko
KITAGAWA Keisuke
WAKAYAMA Shigeru

③ 概して、二作品中の傍観する視点からの画面構成において、中景の奥行き空間が単調に続く中、画面上の奥行き配置に上下左右の振れが顕著である。そのような場合においては、人物の動き・会話の内容などが映画を演出する大きな要素であり、人・ゴンドラ・荷物などの小道具が画面内を移動することにより奥行き画面配置に変化を与える演出方法がみられた。

④ 「ベニスに死す」で、画面空間の奥行きが複雑に変化する場面が多く見られたが、これは、物語が進行する中で主人公の回想として過去が登場する場面や、観客が主人公を見る視点と、主人公が少年を見る視点が入り交じる場面における大きな特徴である。(図3)

⑤ ①から⑥までで考察した特徴的な画面空間の奥行きが短時間にいくつも連なり、特に特徴的で複雑な動きを見せる場面が確認された。「ベニスに死す」の中盤において、主人公が、想いを寄せる少年に海辺で偶然に近づき、もっと近づきたいという欲求に反して、理性や周りの目が邪魔して思い切った行動に出られない場面では、彼の興奮・葛藤・嫉妬・羨望・落胆といった一連の心情が現れた複雑な画面空間が構成され、時間と共に奥行きとその配置が大変激しい動きを示す。(図4)

【結論】 本研究では、二次元の画面空間における、奥行きの測定・記述方法を用いて、二つの映画作品について分析した。「旅情」では、主人公の恋愛感情・人間関係から生じる実際の行動が画面上の空間の奥行きに現れているのに対して、「ベニスに死す」では、基本的に葛藤・歓喜・落胆などの主人公の内面心理が直接画面上の空間の奥行きを左右しており、主人公が行動を起こしたときに

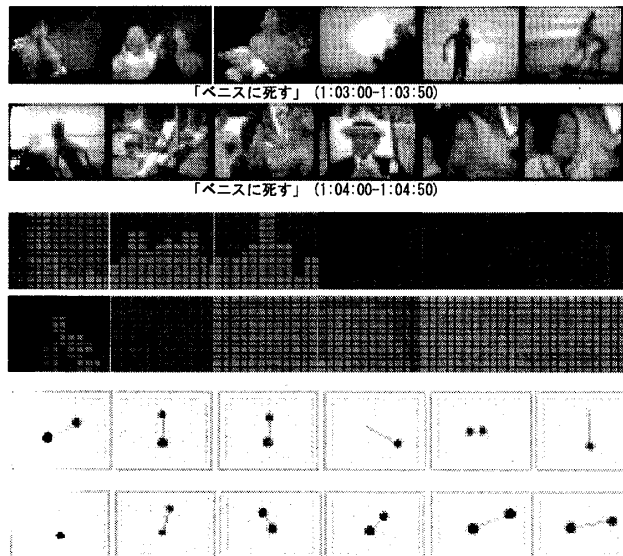


図3 ④「ベニスに死す」における回想場面と視点変化

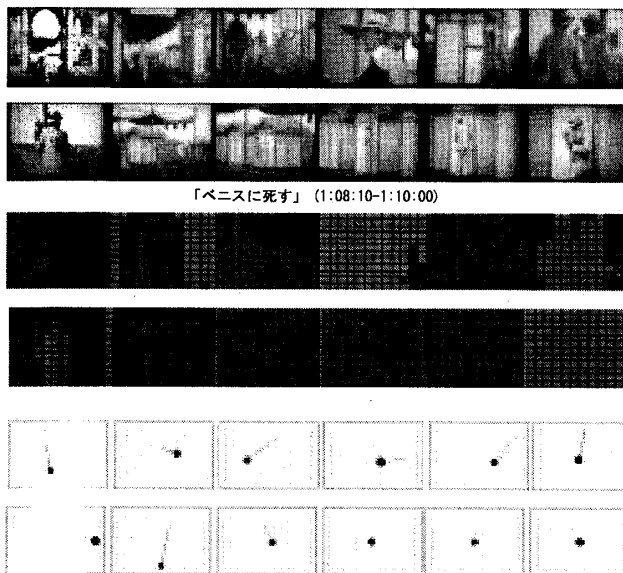
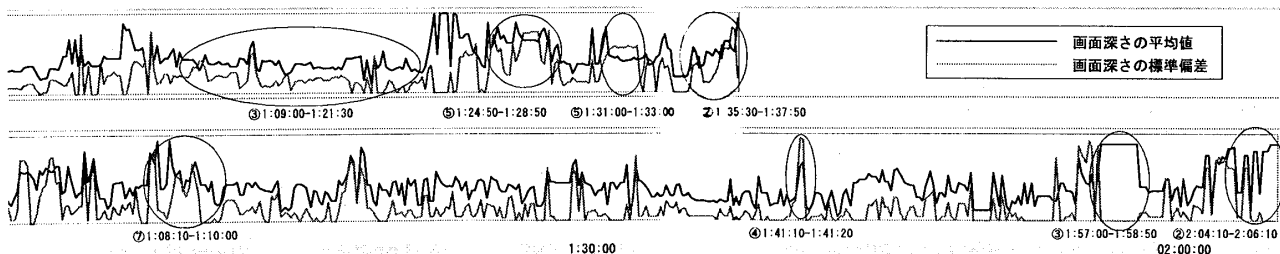


図4 ⑤「ベニスに死す」において奥行きが激動する場面は更に空間の奥行きは激動する。



画面深さの平均値と標準偏差の推移

*名古屋工業大学社会開発工学科 博士前期課程
**名古屋工業大学社会開発工学科 助手 工博
***名古屋工業大学社会開発工学科 教授 工博

Graduate Student, Dept. of Architecture, Urban Engineering and Civil Engineering, Nagoya Institute of Technology, B Eng
Assistant Prof., Dept. of Architecture, Urban Engineering and Civil Engineering, Nagoya Institute of Technology, Dr Eng
Prof., Dept. of Architecture, Urban Engineering and Civil Engineering, Nagoya Institute of Technology, Dr Eng