図書館情報メディア研究科修士論文

宮崎駿の映画作品における自然表現意図と視聴者が抱く印象の関連分析

2015 年 3 月

201321666

張　弛

宮崎駿の映画作品における自然表現意図と視聴者が抱く印象の関連分析

筑波大学

図書館情報メディア研究科

２０１５年３月

張　弛

目次

1　背景 1
1.1　アニメーション映画作品の表現 1
1.1.1　日本のアニメーション産業 1
1.1.2　アニメーション作品の映像表現 2
1.2　映画作品の自然描写に関する分析 4
1.2.1　映画研究 4
1.2.2　映画分析のアプローチ 4
1.2.3　自然描写に関する研究 8
1.2.3.1　文芸作品においての自然描写 8
1.2.3.2　自然描写を用いた映像表現 9
1.3　「自然」を取り扱う宮崎駿監督作品 10
1.3.1　主題としての「自然」 10
1.3.2　映像表現様式としての「自然」 10
2　先行研究 12
2.1　映像表現の構造主義的分析 12
2.2　映像表現の印象分析 13
3　研究目的 15
4　研究手法 16
4.1　物語構造と表現様式の分析 16
4.1.1　対象作品 17
4.1.1.1　劇場上映作品の興行状況 17
4.1.1.2　テレビ再放送の視聴率 18
4.1.1.3　受賞歴 18
4.1.1.4　対象作品の選定 19
4.1.2　対象作品における物語の構造 19
4.1.2.1　「ロット」構造 19
4.1.2.2　対象作品の「ロット」分析 21
4.1.3　自然描写様式の抽出 25
4.1.3.1　絵コンテ集に基づく自然描写カットの抽出 25

4.1.3.2　自然描写様式についての指示書きの抜粋 25
4.2　表現様式の印象の調査実験 28
4.2.1　印象調査の目的 28
4.2.2　調査対象者 28
4.2.3　評価手法 28
4.2.4　実験内容 29
4.2.5　予備実験 31
4.2.5.1　実験目的 31
4.2.5.2　結果 31
4.2.6　本実験 33
4.2.6.1　実験目的 33
4.2.6.2　被験者と調査対象シーン 33
4.2.6.3　結果 33
4.3　考察 35
4.3.1　監督の表現意図と視聴者が受ける印象の関係 35
4.3.2　印象別の自然描写様式考察 42
5　結論 43
5.1　調査対象作品の自然描写の印象 43
5.2　物語構造における自然描写の共通点 43
6　今後の展望 44
謝辞 45
参考文献 46
付録 48

表目次

表 1.1　日本国内劇場映画興行収入歴代ランキング 1

表 4.1　宮崎駿監督作品の日本国内興行収入ランキング 17

表 4.2　宮崎駿監督作品のテレビ再放送視聴率 18

表 4.3　「もののけ姫」の「ロット」構造と物語のあらすじ 21

表 4.4　「千と千尋の神隠し」の「ロット」構造と物語のあらすじ 22

表 4.5　「ハウルの動く城」の「ロット」構造と物語のあらすじ 23

表 4.6　「崖の上のポニョ」の「ロット」構造と物語のあらすじ 24

表 4.7　自然描写の造形 25

表 4.8　自然描写に関する指示書きの抜粋 25

表 4.9　印象調査に使う形容詞対 28

表 4.10　実験対象映像の組み合わせ 29

表 4.11　予備実験：質問項目の得点統計 31

表 4.12　本実験：印象調査用形容詞対 32

表 4.13　もののけ姫(カット 6-8)の実験結果の分析 33

表 4.14　本実験：印象調査の結果まとめ 34

表 5.1　対象作品の自然表現手法の共通点 43

図目次

図 1.1　専門表現とミザンセーヌの印象の関係 6

図 2.1　小津監督作品のショット長さの分布[12] 12

図 4.1　宮崎駿作品の制作資料 16

図 4.1　物語構造における十三個の「ロット」 20

図 4.2　実験進行 30

図 4.3　「もののけ姫」自然描写の考察 36

図 4.4　「千と千尋の神隠し」自然描写の考察 38

図 4.5　「ハウルの動く城」自然描写の考察 39

図 4.6　「崖の上のポニョ」自然描写の考察 40

付録図 A　被験者実験参加同意書 48

付録図 B　事前アンケート項目 49

付録図 C　印象調査アンケート項目 51

1　背景

本章では、映画を研究するにあたり、特に宮崎駿監督のアニメーション作品を研究するアプローチとその位置づけについて述べる。

1.1　アニメーション映画作品の表現

1.1.1　日本のアニメーション産業

映像技術の一つとして「アニメーション」は広く知られている。「アニメーション」や「アニメ」の定義についての論説はいくつあるが、本研究で扱うアニメーション映画作品は津堅(2005)が提唱した定義に準ずる：アニメーション映画とは、絵、人形などを素材として、その素材を少しずつ動かしながら、映画撮影用カメラ等を使用して、コマ撮りによって素材を撮影して得られた映像作品である。動かない素材を動いているように見せる、というのが大まかな仕組みである[4]。アニメーション作品は世界各地で作られているが、特に日本では一つの作品ジャンルまでに成長し、独特な魅力を持つ映像文化となった。2014 年 9 月に、一般社団法人日本動画協会が刊行した「アニメ産業レポート 2014」によると、2013 年のアニメ産業市場は前年比 8.7%増加の、1 兆 4913 億円であり、過去最高だった 2008 年の 1 兆 4086 億円を超え史上最高となった[20]。

アニメーション産業が発達した背景には、多様なコンテンツが開発され、観客層が大きく成長してきたことがあると考えられる。毎年多くのアニメーション作品が制作され、テレビや劇場を通して観客の前に届く。劇場版アニメーション映画では、ドラえもん、名探偵コナン、ポケットモンスター、クレヨンしんちゃんなどのシリーズ作品はすでに定着し、ほぼ毎年新しい劇場作品が上映され、固有の観客層を獲得している。また、国内外数多くの賞を獲得した作品も多くあり、映画作品として評価されている。表 1.1 で示した日本国内で上映された劇場映画作品の歴代興行収入を見ると、アニメーション映画作品は 4 本ランクインし、経済面の成功も収めた。

表 1.1　日本国内劇場映画興行収入歴代ランキング

作品名	配給会社	公開年	監督	興行収入（億円）
千と千尋の神隠し	東宝	2001 年	宮崎駿	304
タイタニック	パラマウント	1997 年	ジェームス・キャメロン	262

アナと雪の女王	ウォルト・ディズニー・スタジオ	2014 年	クリス・バック ジェニファー・リー	248.8
ハリー・ポッターと賢者の石	ワーナー・ブラザース	2001 年	クリス・コロンバス	203
ハウルの動く城	東宝	2004 年	宮崎駿	196
もののけ姫	東宝	1997 年	宮崎駿	193
踊る大捜査線 THE MOVIE2	東宝	2003 年	本広克行	173.5
ハリー・ポッターと秘密の部屋	ワーナー・ブラザース	2002 年	クリス・コロンバス	173
アバター	20 世紀フォックス	2009 年	ジェームス・キャメロン	156
崖の上のポニョ	東宝	2008 年	宮崎駿	155

興行収入データは興行通信社公開及び boxofficemojo.com データより編成*

国内の成功だけではなく、近年日本は独特なアニメ文化を発揮し、海外への進出も重視されてきた。経済産業省の文化産業振興政策として、「クールジャパン」などの支援政策があげられる。これは、日本のアニメーション作品の海外へ向けた積極的な紹介、制作会社への出資、海外向けのオリジナル作品の開発、商談の場の提供といった内容を含む、一連の支援政策である[5]。日本のアニメーション市場の拡大に伴い、アニメーション作品の企画制作がより多くなっている。そのため、人材確保と制作効率の向上を目的とした、アニメーション作品の映像表現手法についての学術的な検討が必要とされる。

1.1.2 アニメーション作品の映像表現

研究のアプローチ

日本のアニメーション作品を対象にした研究はいくつかあげられる。特にアニメーションの歴史研究においては、戦前・戦中期のアニメーション作品の表現技法についての検討が行われた。木村(2011)は、1924 年から 1944 年までのアニメーション作品について、キャラクターの感情を表現する演出技法の変遷を、量的分析を通して明らかにした[21]。また、板倉(2013)は、「なまくら刀」、「浦島太郎」、「瘤取り」、「くもとちゅうりっぷ」の作品の考察を通して、日本アニメーション黎明期のスタイル、村田安司の「コンティニュイティ編集」手法、戦前日本ア

* 興行通信社, http://www.kogyotsushin.com/
Box Offce Mojo@IMDB.com, http://boxofficemojo.com/

ニメーション作品の奥行き表現の特徴をテーマにし、検討した[22]。

上記研究の共通するところは、アニメーション作品を映画作品として取り上げ、映画研究で多用されている構造的、統計的な研究手法により、分析を行うことである。アニメーション映画作品は「アニメーション」で作られた映画であり、一般的な映画を対象とする研究アプローチも適用できると考えられる。よって、映画研究のアプローチはアニメーション作品の表現の研究にとって有用であると考えた。

アニメーション作品においての自然描写

本研究の焦点を、アニメーション映画作品における自然描写に当てる。

自然描写の表現手法は、日本アニメーション表現手法の特徴の一つであると言われている。アニメーション作家の岡本忠成[6]は、次のように語っている：「アニメの世界では、キャラクターはもちろん背景でさえ、どんなデフォルメをすることも可能だし、どんな質感表現をすることも許されます。それが作品の各要素と統一調和を保っているならば、そこにこそアニメだけが表現出来る世界を展開することができるのです。」津堅(2005)はこれについて、「『背景』とはつまり、街並みや木立ち、青空、山や海など想像するが、それだけではなく、風や雨、雷といった自然現象までを含んでいることになる。こうした自然現象を実写映画で表現しようとすると、しばしば大掛かりな装置を必要とし、それでもなお思い通りの効果が得られないことも稀ではない。しかしアニメーションでは、スタッフの腕次第で（中略）多くの自然現象を表現することが可能となる。」また、「リアリズムに基づいた表現ばかりではなく、風や水をより美しく面白く表現するという、デフォルメの世界で『遊べる』という点に、アニメーション表現ならではの特徴があると言えるだろう」とまとめている。[4]

つまり、アニメーション作品の自然描写は、実写映画より監督の意図を確実に反映している。この点について、津堅(2005)は「アニメーションでは、登場人物から自然現象に至るまで、映像として構成されるすべてが作り物で、そうであればあるほど、それを作り出す作者の個性が際立つことになる。結果的に、この『個性が際立つ』という点が、アニメーション表現の最も重要な特性と言えるのかもしれない。」と述べている[4]。

映画研究のアプローチを用いて、アニメーション作品の一つの特徴である自然描写の技法を分析することで、その作者の「個性」を明らかにすることが本研究の着眼点である。

1.2　映画作品の自然描写に関する分析

この節は、映画研究のアプローチと、映像作品においての自然に関する研究背景を述べる。

1.2.1　映画研究

現代映画について、T・エルセサーと W・バックランドは次のように述べている：「現代映画は世界産業であり、世界共通の言語、ビジュアル・コミュニケーションの強力で安定し完成されたシステムなのである」、「一つの文化的形式が創造されたのだから、これは一つの偉大な歴史的偉業である」 [1]。また、文芸作品としての芸術性についてだけではなく、映画創作の内面にある映像表現の規則を分析する研究が多く現れた。本研究は、映画を研究対象に、映像の表現手法の分析に着目した。

1.2.2　映画分析のアプローチ

映画は、映画に本来備わった形式と構造を基礎として分析することが可能である。しかし、分析の理論によって、同じ対象に対して論証可能な側面と論証できない側面が存在し、映画分析のために「適切な文脈で限定された理論」を取り入れることが重要である[1]。

映画の物語とその構造を解読する「構造主義的分析」は、もともと Levi-strauss による神話の分析とヴラジーミル・プロップによる昔話の形態学的分析から派生した理論である。映画分析の初期では主観的な視点から作品の物語を解説する「主観中心の研究」であったが、このアプローチでは個人の経験に影響されやすく、客観性に欠けた。その後、映画作品自体を重視するアプローチになり、観客の経験から出発する認知的な映画分析と統合し、映画に対する間主観的、無意識的な反応に注目した。

物語の構造

映画は主に「物語」を語るものとして作られ、その構造は物語の構造によって決められているケースがほとんどである。

映画の物語の構造理論には、古典劇や小説から派生してきた物語の構造主義と、神話やおとぎ話から派生した構造主義という二つの理論がある[1]。共通点として、物語のメディアや物質的基盤とは無関係に全ての物語に共通するマクロ分析の水準と、メディア独自に考案されるス

タイルの仕掛けや映画の形式と関連する要素を考察するミクロ分析の水準という二つの水準があると思われる。

本研究で注目しているのは、Bordwell が「フィクション映画における物語叙述」で提唱した、「登場人物」を軸に、時間と空間の中に配列された一連のアクションを前に進めるという物語のモデルである[23]。登場人物の成長と変化、出発点の状況、その複雑化、解決、帰結という過程に沿って一つの物語を非連続なプロットとして構造化する。

そして、映画制作に携わる制作者の手によって、物語の構造が映像化され、作品として成立するため、前に述べたミクロ水準において、映画に特化された映像表現は存在するはずである。そこで物語の登場人物に対する制作者独自の考えが反映されているはずである。つまり、映像表現の様式を考察することで表現の意図を推測することは可能であると考えた。

ミザンセーヌ

物語の主題と映画の様式のあいだの関係についての研究は、一般的にミザンセーヌとして定義された。ミザンセーヌはもともとフランス語〔mise-en-scene〕で、舞台に置いてあるすべてのものを指している。映画研究においては、ミザンセーヌの定義についてさまざまな論説があるが、主題内容と映画のスタイルの両方、さらに両者の関係をさすために、本研究は Hillier (1986)が述べる広い定義の、「空間の中の身体と物体との関係、そして動くフレームもしくは静止するフレームの中での演技者と物体の運動を考察の焦点にする」という観点を用いる[24]。つまり、登場人物と背景、その両者の関係、およびそれを映像化するフレームサイズ、カメラワーク、ショットとショットを繋ぐカットなどを対象とする。

ミザンセーヌの機能について、Bordwell (1985)は、登場人物を中心に、舞台設定と映画言語が順次に展開していく「同心円状の標的図式」という言葉を使って表現した。すなわち、舞台設定や映画言語は登場人物の行動の中に位置づけた意味を担っているべきなのである[23]。

これらの理論に基づいて、映画の物語を構造主義的に分析し、登場人物を中心とする各プロットの映像表現の意図と工夫が批評可能になった。しかし、エルセサーは、映画研究に構造主義を導入することは「個人の経験の上に立ち、その経験を超えて検討されたり分析されたりする一つのテクストとみなされる」と述べた[1]。そこでエルセサーは客観重視の研究を統合して、「映画に対する感主観的、無意識的な反応に注目すべき」と主張した[1]。

ミザンセーヌと印象の関係

構造主義の分析に認知主義理論を加え、観客の経験に着目して映画を分析する研究が現れた。映画のショットにかかわる要因、とりわけ監督によって直接コントロールされる要因によって様式を特定化し、数値化できることは明らかである[23]。

金子ら(2012)は、ハリウッドのコンテンツ評価手法を参考にしながら、作り手が差し出す「雰囲気」と、それを受け取る観客の「印象」の分析と評価手法を提案した[3]。

金子の主張によると、映像を作る側は専門表現を極めて、作る側の目指す雰囲気を映像に持たせる。見る側はその映像を視聴して、映像の印象について評価できる。この雰囲気と印象が一致すれば映像表現が成立するという。

彼らの評価手法を用いると、完成したコンテンツから発生する雰囲気と、表現様式が観客に与える印象の関係を明らかにすることが可能である。

図 1.1　専門表現とミザンセーヌの印象の関係*

図 1.1 が示したように、作る側の表現の意図と見る側が受ける印象は、表現技法によって結ばれる。また、観客の印象は、形容表現用語を用いて評価することができる。評価の結果によって、作り側の意図による表現様式と印象の関係が明らかにされ、この関係は一般的な映像制作における経験則として提案することができる。

* [3]第 6 章により再構成

このように、認知主義的な分析手法はすでに提案されているが、実存する映画作品を対象にした実用的な研究はまだ少なく、本研究はこのアプローチに基づいて、映画作品の表現技法の分析を試みた。

1.2.3　自然描写に関する研究

映像作品のほかに、自然描写はすでに様々な文芸作品の中に現れた。ここで一般的な自然描写とそれがもたらす効果について述べる。

1.2.3.1　文芸作品においての自然描写

絵画

日本絵画の自然表現には日本人の自然観、世界観、自然への対し方、捉え方、考え方などの特色が見られるという[7]。これについて、塩田[7]は、日本絵画の自然表現は中国の「山水画」と「花鳥画」を受け継ぎながら、絵のなかの景物が日本のものに置き換えられ、空間の取り方などに日本化が現れたと述べている。そして、人との関わりや物語と共に見られた自然では、「主体の持つ情とか情趣と共通する抒情性が大切にされる」という。

塩田の研究から、日本伝統的な自然表現造形は絵画作品においては、「山水」と「花鳥」として現れ、さらにその物語性が確認された。

屏風歌

歌詞の中にも自然表現が多く使われている。劉(1997)は、屏風絵に書きつけられた和歌の歌詞を考察し、その中に現れた自然表現を分析した[2]。例えば、「貫之集」では、このような歌詞がある：

①池のほとりに藤の花さきたる所/
水にさへ春やくるるとたちかへり池の藤なみ折りつつぞみる/
②としのはてゆき/わがやどにふる白雪を春に又年こえぬまの花かとぞみる/
③鹿のなける/鳴く鹿のこゑをとめつつ秋萩のさけるをのへに我はきにけり/
④初雪/雪ふれば草木になべてをる人の衣手さむき花ぞさきける/

（引用歌は貫之集＜第 3 巻＞（陽明文庫蔵本）により）*

この歌詞について、劉は、「①のように藤の花を折ったり、④のように鹿の鳴く声をたどる人物を架空し……歌人にとって画中の人物の存在というのは、常に前提とされていたのではなかろうか。屏風絵の自然は決して単なる絵として見られたわけでない……屏風絵の自然はたちまちにして一つの小宇宙として出現したのであり、歌人は画中の人物を介してのみ、その美的世

*新編国歌大観 DVD-ROM (2012), 新編国歌大観編集委員会.

界の中へ参入することができたのである。」と述べた[2]。

つまり、自然描写は常に歌人の感情移入と関わり、物語の一部として機能する。

小説

小説においても自然表現も多く使われている。例として、島崎藤村の「破戒」を解説したストラック(2008)は、「破戒」における島崎について、「自然界を道具の一つとして利用する作家は、リアリズムを徹底しながらも、作品全体における叙情的な効果を文字通りの意味よりも遥かに高めることができる。」と述べた[9]。物語の後半で瀬川丑松が冬の千曲川周辺を眺めて、自分の運命に関して考える場面はその好例である。丑松はある船橋の周辺に立ち、橋の方へ移動し、最後にその上に立つが、周りの風景を眺めながら、自分の問題や人生に関して熟考する。彼がその時点において戸惑っているために、風景の様子が朦朧としていたことは、彼の心理的状態と重なっているように映る。

1.2.3.2　自然描写を用いた映像表現

映画の中に使われる自然描写について、エルセサー(2002)はこう述べている：「舞台設定や映画言語は批評家が登場人物の行動の中に位置付けた意味を担っているべきなのである。舞台設定や映画言語の重要性はそれを登場人物の特徴に結びつけることによって正当化される。フェリーニの映画では、登場人物の思考状態と心の状態が映画の風景の中に現れたり映し出されたりするというジョン・ラッセル・テーラーの主張をボードウェルは引用している。」[1]

また、実用的な手法として、ジェニファー・ヴァン・シル(2005)は自然描写の使い方についてまとめた[25]。彼は、「自然にはドラマ性を高める機会が無限にある」と言っている。そのドラマ性について、こう分けている：

1　動きのあるもの
2　音をだすもの
3　危険を招くもの
4　メタファーとして使われるもの

映画のなかの表現例として、「シックス・センス」の気候の描写、「アメリ」の季節のモンタージュ、「黙秘」の自然現象などがあげられた。

ここまで、絵画、小説、映画など様々なメディアにおいて、自然描写の構成やその役割に関する分析があり、自然描写と物語の関係が示された。

1.3　「自然」を取り扱う宮崎駿監督作品

1.3.1　主題としての「自然」

宮崎駿の作品の中で、「自然」を主題として扱う作品は少なくない。杉田(2014)は「アニメーションスタジオとしてのジブリの最大の特徴は、自然の描写の仕方にある、と宮崎は言っている。」と監督自身の発言を引用している[26]。

それらの作品を見ると、それぞれの作品が自然を主題としていることは明確である。「アルプスの少女のハイジ」の舞台である山の牧場は、物語の環境となっている。「風の谷のナウシカ」で描かれた「腐海」と「蟲」と「人間」の関係は、宮崎の「人間」と「自然」の関係に対する考えの反映である。また、「となりのトトロ」は「照葉樹林文化」に影響され、「雑木林」など日本の昔の風景を描きたかったという[27]。他にも、白神山地と見られる現東北地方の山地と、屋久島の照葉樹林をモデルとした「もののけ姫」は森の住民とタタラ場の人間との葛藤を描いた[28]。「崖の上のポニョ」では、瀬戸内海を舞台に、海の世界と陸の世界の接触を描いた[10]。このように、ほとんどの作品は実在の自然環境を主題として取り入れた。

宮崎自身も、これについて「(生産と分配の問題、人間の欲望を無限に拡大など）そういうことを直接的に作品として表現したわけじゃないけれども……それが依存している自然の環境っていうか地球の状態っていうか、そういうものを抜きにして映画を作りたくないっていうね。」と述べた[27]。

1.3.2　映像表現様式としての「自然」

宮崎駿は、主題としての自然の表現様式にもこだわっているという。例えば、「となりのトトロ」の台風の強さについて、宮崎は「日本の台風は昔の台風じゃなくなったんですよ……昔の台風の記憶で作っても、もう日本国民の共通の土台から外れてしまうじゃないかなっていう気がするんですよ。あのなんか巨大なエネルギーによる神秘性がなくなっちゃうんですよね。」と述べ、台風の強さと映像の神秘性との関係を示した[27]。

また、「崖の上のポニョ」では、宮崎の絵コンテ指示に「いきもののような海……誰もが意識下深くに持つ内なる海と、波立つ外なる海洋とが通じ合う。そのために、空間をデフォルメし、絵柄を大胆にデフォルメして、海を背景ではなく主要な人物としてアニメートする」と書かれている。浅井(2010)は、「海辺」という陸と海の両方の性質を持ちつつ境界が絶えず変容する場所性が、時間の境界の消失と結びつくと解説した[10]。

同じ「水」という対象でも、「風の谷のナウシカ」では腐海の底の清浄な水は生命を保つ水で

あり、再生への希望をつなぐ水であるとして描かれた。そして、「千と千尋の神隠し」には、千尋が電車に乗るシーンがあり、宮崎は「千尋ちゃんがちゃんとしっかり自分の意志で電車に乗って、あそこ（海面）である意味で、幻想の世界と現実の世界を全部自分の世界観の中で引き受けたっていうことをきっちりストーリーとして定着させたっていう意味……だから、そこを海にできたっていうのも本当にうれしかったです。海だから（言葉を使わずに世界観を表現することが）できたんですよね。電車に乗るシーンが出来た時に、本当に海だからこういうシーンが出来たっていうふうに思いましたから。」と述べた[27]。

宮崎駿はストーリーの構成や登場人物の心境を意識し、相応な表現様式で自然を表現しているとわかった。

2　先行研究

この章では、本研究が参考にした、映像の構造主義的分析と印象調査に関する先行研究をまとめ、具体的な研究アプローチを検討する。

2.1　映像表現の構造主義的分析

実写映像を対象にしたフレーム間の時空間関係、ショット別の構造やミザンセーヌなどに着目した、映像表現の構造主義的分析は近年少なくない。

カメラワークの分析

佐谷ら（1996）は、黒澤明作品「夢」について、映画の景観を評価する手法を提案した[11]。一つの映画作品を対象に、対象シーンの①舞台の構成②景域の大きさ③構図の変化④各ショットの時間、四つの項目について考察した。結果、ショット内に収める景域の大きさの変化から、“断片的に見る”→“全体を見渡す”の繰り返しで視線をスムーズに誘導し、ディテールを表現する手法が観察された。この研究では映像の分析によって表現手法の要約が可能であると示された。

時空間特徴の分析

図 2.1　**小津監督作品のショット長さの分布**[12]

小津監督の複数の映画作品を素材として、映画の時空間特徴を分析した佐藤（2007）は典型

的な構造主義的アプローチであると考えられる[12]。彼は、小津監督の 6 作品を対象に、映像や音声・音響の構造と時間的流れの特性を検討した。考察した項目は、1 ショットの長さ(図 2.1)、その時間的構造、画面の構図である。この分析に通して、小津映画のショットの平均長さ、一貫して一定のリズム感を起こす時間的特性、8×6、5×4 など区分化されたスケールによく当てはめる構図、という監督個人による映画を見やすくする規律や手法が発見された。

表現技法の特徴分析

桑原(2008)による、アメリカの映画監督ロバート・アルトマンの映像表現の特性の研究があげられる[13]。桑原は、ストーリーのプロット分析に並びに、ストーリーの構造と表現手法の関係を解説し、アルトマン監督の特徴的な表現手法（音声の重複、ズームを多用したカメラワーク）の意図を解明しようとした。彼は表現手法の選定と物語構造が大きく関係することを証明し、その意図を解明するのは可能であると示した。

西村（2012）は、ヴィム・ヴェンダース監督の三作品を用い、ロードムービーにおける景観の撮り方を考察した[14]。景観が含んだショットの構造を集計することによって、ヴェンダース監督の景観の描き方は旅の生活の意味と関係しており、物語及び登場人物の感情や状況を、景観の特徴を使って表現していることがわかった。

2.2　映像表現の印象分析

認知主義理論では、それぞれの要因によって、観客が映像から受けた印象が変化すると考えられる。これについて様々な研究が行われている。

映像と再生速度

川崎ら（2002）は動画映像の再生速度が映像の印象に与える影響について調査した[15]。彼らは、情景映像（静的な映像、動的な映像）、人の動作を含む映像（静的な映像、動的な映像）、人の表情映像（静的な映像、動的な映像）の種類に分類された 12 本の映像を対象に、各映像が持つ印象を調査した上で、再生速度を 20%~500%の１０段階に変更し、印象の変化を調査した。調査の結果、各印象を影響する因子のうち、「気分」を表す因子、「質」を表す因子は、速い再生と遅い再生のどちらか一方だけを変化させると考えられた。また、「力」を表す因子、「動き」を表す因子は、速い再生と遅い再生で逆の印象を強調すると考えられた。

表現技法の印象

藤田ら（2008）は、映像において、ショットとショットの間に繋がるトランジションの異なる効果を調査した[16]。対象映像は、映像として「自然」、「人工」、「人間」、「図形」の 4 種類、トランジションとして「ディゾルブ」、「ワイプ」、「ズーム」、「カット」の 4 種類、トランジション前後の映像のフレームサイズの変化によって定義された 4 種類のフレームサイズがある。計６４パターンのサンプルの印象を形容詞対で調査した。この研究では、映像表現の技法である「トランジション」が観客に与える印象を定量的に測定し、映像素材のどの位置にどのようなトランジションを使用するか、といった映像制作に有用な指標を作成することを目指した。

意図した表現の解明

ここまで紹介した研究は映像の様式のみに着目したが、映画作品としての物語や映像表現、といった文脈的な分析と合わせて映像制作の技法について研究した事例も現れた。

黒田ら（2009）は、映画鑑賞者の「緊迫度」に注目し、映画のアクションシーンの緊迫度を評価する手法を提案した[17]。彼らは、アクションシーンの映像のショットの長さとフレーム間ピクセルの動きの激しさ、という二つの指標を測定し、「用心棒」、「荒野の用心棒」、「水戸黄門」三作品においてのアクションシーンの表現の特徴を明らかにした。その結果を用いて、アクションシーンのカメラワークと緊迫感の作り方を科学的に解明した。

さらに、藤山ら（2013）は黒澤明の映画作品の音楽と映像の対比手法の効果を明らかにするため、映像と音楽の印象について心理実験によって調査した[18]。調査の結果、黒澤作品のなかで、音楽と映像の対位法が見られたシーンでは、調和感が低かったが、ユニークな印象があると証明された。また、対位法の場面では、音源が画面上に存在することが必要であるという。彼らは、こうした考察手法が、監督の意図が実現されている過程に対して解明するのに有効であると示した。

3　研究目的

本研究は、宮崎駿監督作品の自然描写における映像表現の様式を分析し、観客が受けた印象と自然表現様式の関連性を考察する。1.3.2 でわかったように、宮崎駿監督は登場人物の感情を、自然物や自然表現を用いて表現していると考えられる。その意図的な表現の特徴を分析することで、表現技法の手引きとして将来のアニメーション映像作品の創作に有用であろうと思われる。

そのため、本研究は二点を目指している：

1. 宮崎駿監督作品の自然描写シーンにおいて、制作資料から宮崎監督の表現意図を推測し、映像ミザンセーヌが目指した雰囲気と表現の様式を抽出する。

2. 対象シーンの観客が受けた印象を調査することによって、調査結果の印象と表現様式の関係を考察する。

4　研究手法

4.1　物語構造と表現様式の分析

スタジオジブリの独特な体制によって、宮崎駿監督作品は全て宮崎監督本人の指示と絵コンテに従って制作され、宮崎駿監督の考えが徹底的に映像化されていると言える。この特徴について、スタジオジブリ・プロデューサーの鈴木敏夫がこのように書いた：

「作画から美術・仕上げ・撮影に至るまでの全部門を持つスタジオに成長したわけですが、これは分業が極度に進行している日本のアニメーション業界とは完全に逆の方向です。同じ場所で緊密に連携しながら一貫して作業を進めることが作品の質の向上につながる、という理由からです。」

「(ディズニーの場合では、) スタジオ責任者に雇われた現場プロデューサーは、１０人くらいのシナリオ・ライターに脚本を書かせます……それをまた別のシナリオ・ライター数人に渡して一本に繋がせます……一本の映画の準備に関わるスタッフも１００人は下りません。一方、ジブリはずっと安上がりです……企画をシナリオに起こしたり、イメージボードを作ったり、という作業は全て宮さん一人でやってしまう。準備期間は３ヶ月足らずです。」[18]

810	アシタカ、ゆっくり目を開き、錯誤と	
		アシタカ　「・・・どうしてヤックルの名を」
811	サン、ヤックルのアゴをかいてやりつつ、（この人、ヤックルは優しい）アシタカにきつい顔をむけ、と前へ進み出る。	
		サン　「自分からいろいろ話してくれた。お前のことも、ふるさとの森のことも。シシ神さまがお前を生した。だからたすける」
812	アシタカの横にしゃがみ手にした干肉を口で引き裂く言い終わるまで待ってやる位は親切。肉片を口へもっていき、アシタカくわえ	
		アシタカ　「不思議な夢をみた。金色の鹿だった。」
		サン　「食べろ」
813	アシタカ、モグモグやるが、	
		アシタカ　「・・・・・」

図 4.1　**宮崎駿作品の制作資料**

ここでは、主に市販のスタジオジブリ映画作品映像コンテンツ*と、付属したアフター・レコーディング用脚本、またはスタジオジブリにより出版された「スタジオジブリ絵コンテ全集」†を分析の素材とする。

この節では、宮崎監督アニメーション映画作品対象を選定し、自然描写のシーンを抽出した。対象となるシーンに対して、物語構造における「プロット」の位置と自然描写の様式を分析した。

4.1.1　対象作品

宮崎駿は、初監督作品「ルパン三世　カリオストロの城」から最新作品の「風立ちぬ」まで、34 年間に渡って劇場版長編アニメーション映画作品 11 タイトルを監督した。全ての作品、自然シーンを調査することは作業量が膨大なため、調査対象本数を限定した。作品の興行収入と地上波再放送の視聴率、海外の受賞歴という三つの基準から対象作品を絞った。

4.1.1.1　劇場上映作品の興行状況

過去作品の興行収入は、興行通信社が公表したデータと叶（2007）がまとめた公開当時の報道によるデータを参考にし、収入順位をつけた[29]。

表 4.1　宮崎駿監督作品の日本国内興行収入ランキング

公開	タイトル	収入（億円）
2001年	千と千尋の神隠し	304
2004年	ハウルの動く城	196
1997年	もののけ姫	192.1
2008年	崖の上のポニョ	155
2013年	風立ちぬ	120.2
1992年	紅の豚	54
1989年	魔女の宅急便	36.5

* 「もののけ姫」[Bluray], ウォルト・ディズニー・スタジオ・ジャパン, 2013/12/04
「千と千尋の神隠し」[Blu-ray], ウォルト・ディズニー・スタジオ・ジャパン, 2014/07/16
「ハウルの動く城」[Blu-ray], ウォルト・ディズニー・スタジオ・ジャパン,2011/11/16
「崖の上のポニョ」[Blu-ray], ウォルト・ディズニー・スタジオ・ジャパン,2011/11/16
† 「ジアートオブ崖の上のポニョ THE ART OF Ponyo on the Cliff」, ムック
宮崎駿, もののけ姫(スタジオジブリ絵コンテ全集 11), 徳間書店（2002/01）
宮崎駿, 千と千尋の神隠し(スタジオジブリ絵コンテ全集 13), 徳間書店（2001/10）
宮崎駿, ハウルの動く城(スタジオジブリ絵コンテ全集 14), 徳間書店（2004/11/23）
宮崎駿, 崖の上のポニョ(スタジオジブリ絵コンテ全集 16), 徳間書店（2008/08/05）

1984年	風の谷のナウシカ	14.8
1988年	となりのトトロ	11.7
1986年	天空の城ラピュタ	11.6

表 4.1 が示したように、興行収入 100 億円以上の作品は「千と千尋の神隠し」、「ハウルの動く城」など 5 作品である。

4.1.1.2　テレビ再放送の視聴率

スタジオジブリ作品のテレビ放映権を獲得した日本テレビは、「金曜ロードショー」などの番組で宮崎作品を定期的に放送している。最新作の「風立ちぬ」を除いてほとんどの作品は複数回放送されたことがある。それぞれの作品の最高視聴率は表 4.2 でまとめた。

表 4.2　宮崎駿監督作品のテレビ再放送視聴率*

公開	タイトル	TV 視聴率（最高値）
2001 年	千と千尋の神隠し	46.9
1997 年	もののけ姫	35.1
2004 年	ハウルの動く城	32.9
2008 年	崖の上のポニョ	29.8
1989 年	魔女の宅急便	24.4
1984 年	風の谷のナウシカ	23.3
1988 年	となりのトトロ	23.2
1986 年	天空の城ラピュタ	22.6
1992 年	紅の豚	20.9

4.1.1.3　受賞歴

作品の国際的通用性を考慮するため、海外映画祭などでの受賞歴を比較した。一番有名となった作品は「千と千尋の神隠し」である。この作品は第７５回アカデミー賞で長編アニメーション映画賞に選ばれ、第５２回ベルリン国際映画祭金熊賞を受賞したことがある。また、「ハウルの動く城」は第６１回ヴェネツィア国際映画祭・オゼッラ賞受賞作品である。「紅の豚」は、アヌシー国際アニメーションフェスティバル・長編映画賞を受賞した。「崖の上のポニョ」は、

* ビデオリサーチ社データ, http://www.videor.co.jp/data/ratedata/junre/04movie.htm (2015/1/10 閲覧)

ヴェネツィア国際映画祭にて「ミンモ・ロテッラ財団賞」を受賞した。

4.1.1.4　対象作品の選定

日本国内の興行収入、テレビ放送視聴率、海外受賞歴の三つの要因を考えて、条件すべてを満たしたのは、「もののけ姫」「千と千尋の神隠し」「ハウルの動く城」「崖の上のポニョ」の四作品である。

「もののけ姫」は、スタジオジブリが 1994 年 8 月から 1997 年 6 月まで制作し、1997 年 7 月 12 日に公開した作品である。原作・脚本・監督は全て宮崎駿のオリジナル劇場アニメーション映画である。ディズニーの連携によって初めての全米上映を果たしたが、興行収入が伸びず失敗した。しかし、アメリカの批評家から絶賛の声が多く、海外での評価も高かったため後の成功のきっかけとなったと言える [29]。

「千と千尋の神隠し」は、2000 年 2 月から、2001 年 7 月まで制作し、2001 年 7 月 20 日に公開したスタジオジブリ映画である。原作・脚本・監督は宮崎駿が担当した。日本全国で公開された映画作品の興行収入歴代一位を現在までキープする大ヒット作品である。海外の評価も高く、第 75 回アカデミー賞長編アニメーション映画賞を受賞した。

「ハウルの動く城」は、2003 年 2 月から、2004 年 8 月まで制作し、2004 年 11 月 20 日に公開した作品である。原作はイギリスのファンタジー作家、ダイアナ・ウィン・ジョーンズが書いた「魔法使いハウルと火の悪魔」である。宮崎駿は企画・脚本・監督を担当した。ディズニー配給で全米公開し、海外で数多くの賞を受賞した。

「崖の上のポニョ」は、2006 年 10 月から 2008 年 7 月まで制作し、2008 年 7 月 19 日に上映した作品である。宮崎駿が 7 年ぶりに原作・脚本・監督担当するオリジナル作品であり、手書きのタッチにこだわったため作画枚数はスタジオジブリ最高の 17 万枚まで至る。ディズニーにより全米公開を果たし、スタジオジブリ最高の 15 億 904 万円を獲得した。

4.1.2　対象作品における物語の構造

対象作品の自然描写の意図を反映する指示書き、及びそれを受けてデザインされた映像表現は、どのような雰囲気を目指しているのかを明らかにするために、作品のストーリーの流れに基づいて解読した。

4.1.2.1　「ロット」構造

世界各地の民話、神話のものがたりには共通している構造があると主張したウラジミール・

プロップ(1972)は、その共通的な機能を持つものがたりの展開は 31 通りになると提唱した[8]。また、ジャンニ・ロダーリ（1978）の 20 という説もある[30]。佐藤（1993）らの調査では、多数の作品をチェックしたところで、この構造は多く見られたと報告している[31]。宮崎駿長編アニメーション作品もこのストーリー展開のルールに一致しており、だからこそ国際的に通用している[32]。

「ロット」は英単語の「lot」の訳語で「箱」の意味であるが、ここでは物語の進展をわかりやすく伝えるための、一番単純な構成単位として使われている。「ロット」と同様に、「シークエンス」や「箱書き」という単語も研究者に使われている。これについて、シド・フィールド（1984）は「シークエンスとは、ある一つの考えに基づいて連結したいくつかのシーンのかたまりである。」と述べており、「ロット」は単なるエピソードやシーンを集めたものではなく、一つの考えかたや主張を表すためにいくつかのシーンを関係づけることであると示唆している[33]。本稿ではこの定義に類似する用語を全部「ロット」に統一する。

金子が提唱した「１３のロット」は、以下のように表せる：

図 4.1　**物語構造における十三個の「ロット」** *

映画作品の物語について、金子（2009）は、「ものがたりは（中略）変化する展開、何がどうなってどうなるという進展がなければ興味がわかない。そのような展開や進展が『筋立て』である。」と述べている。また、「筋立て」に「描写」を加えることによって登場人物を生き生きと動かし、環境や雰囲気を人に伝えることができると述べた[32]。金子によると、「筋立て」と「描写」を巧みに組み合わせることによって、聞く人を飽きなく、感動させることができると

* [32]第五章により再構成

いう。

本研究で取り扱う自然描写はその「筋立て」と組み合わせた「描写」とする。

4.1.2.2　対象作品の「ロット」分析

対象 4 作品のあらすじを参考にし、ストーリーの筋立てを整理した。表 4.3~4.6 は作品ごとにロットの構造を表している。

表 4.3　「もののけ姫」の「ロット」構造と物語のあらすじ

ロット	カット番号	物語の筋立て
普通・日常	1-102	室町時代の日本、エミシの村の少年アシタカ、急襲してきたタタリ神と刺し違いざま、呪いを受ける
異変・事件	103-142	タタリ神は人間に鉛弾を撃ち込まれた巨大な猪であった。呪いの要因を調査するため、アシタカはヤックルとともに南下する
覚悟・決意	143-276	旅の途中、遭遇したジコ坊が鉛弾について「シシ神の森へ向かえ」と語る。アシタカはシシ神の森と森を伐るエボシ御前の戦いでサンと会う。
行動・苦境	277-502	アシタカはタタラ場に辿り着き、タタラ場の人が森を破壊して製鉄していることを知る。タタラ場の指導者であるエボシは病弱者たちを助けるが、石火矢で森の猪神に銃弾を打ち込んだ。それが呪いの原因であると知る。
支援・助け	503-686	復讐に燃えるサンはその夜、タタラ場を襲撃し、エボシらの返り討ちに合う。アシタカは被弾しながら双方を取りなして、気絶したサンを救い出し、森へと向かう。
成長・工夫	687-826	瀕死のアシタカは、サンに連れられ森の最深部にある池で生死を司るシシ神に一命を救われる。サンはアシタカを介抱し、アシタカはなんとか動けるまでに回復する。
切り替え・転換	827-928	そこへ鎮西の大猪・乙事主率いる猪軍が到着し、モロ一族と対峙する。天朝の命によりシシ神殺しを決意したエボシは、ジコ坊率いる唐傘とジバシリらを伴って、森の深部へ向かう。シシ神の首には不老不死の力が宿るという。
困難・試練	929-1033	異臭を放つ挑発の煙を焚くエボシらに対し、ついに猪軍の特攻が開始される。サンは盲目の乙事主をサポートすべく猪軍に合流する。
危機・破滅	1034-1140	同じ頃手薄となったタタラ場にはアサノ公方配下の野武士が攻め込んでいた。回復したアシタカは、タタラ場でエボシらが森へ向かったと知り、後を追う。
契機・糸口	1151-1401	アシタカは山犬にサンの元へ案内を請い、一同を火急のタタラ場へ戻るよう促す。その頃、瀕死の乙事主と共に深部へ向かっていたさん、猪の骸皮を被ったジバシリらの追跡を受ける。
対抗・対決	1404-1555	森に現れたシシ神はエボシに撃たれ、首がジコ坊に奪われた。首を求めて凶暴化したディダラは森に死を振りまきながら襲いかかる。アシタカは、猛然と怒り絶望するサンを抱きしめ、シシ神の首を取り戻して返そうと説得する。
対抗を排除	1556-1644	アシタカとサンは協力してジコ坊と唐傘から首を奪取し返還するが、朝日を浴びた神は倒壊し突風となって吹き抜けた。
解決・満足	1645-1669	禿山には新緑が芽吹いたが、それはかつての森ではなかった。サンは森で、アシタカはタタラ場で「共に生きよう」と誓い、二人は別れる。山犬の背で運ばれたエボシは、廃墟となったタタラ場で「ここを、いい村にしよう」と皆に告げる。

表 4.4　「千と千尋の神隠し」の「ロット」構造と物語のあらすじ

ロット	カット番号	物語の筋立て
普通・日常	1-10	現代の日本。10 歳の少女・荻野千尋は両親と郊外に引っ越してきた。
異変・事件	11-111	途中、父の自動車は山道に入り込み、廃墟らしき建物の前で止まった。好奇心旺盛な父母は、千尋の反対を押し切ってトンネルの中へと進む。そこは無人の歓楽街のような不思議な場所であった。
覚悟・決意	112-276	不安な千尋は周囲を見て回り、「油屋」の前の太鼓橋で謎の少年に出会う。千尋が屋台に戻ると、両親は太った豚になっていた。悪夢だと思いこもうとする千尋だが、今度は身体が透き通り、消えかかっていた。千尋を救った例の少年ハクは、「釜爺にあい、自分で労働契約をかわし、機会を待つこと」と告げて去る。
行動・苦境	277-395	千尋は裏段階から地下のボイラー室へ降り、そこで 6 本手足の釜焚き老人の釜爺と出会う。釜爺と湯女のリンの計らいによって、千尋はなんとか最上階の経営主・湯婆婆の部屋にたどり着く。
支援・助け	396-504	湯婆婆は、巨大な頭をもつ恐ろしい魔女だった。湯婆婆は千尋の両親の無礼を責め、子豚にすると断言するが、千尋は「ここで働かせてください」と頼み込み、契約を取り付ける。
成長・工夫	505-750	ハクから世話役を命じられた先輩のリンに励まされながら、千尋は雑巾掛け、湯殿洗いなどを負う。オクサレサマと呼ばれる巨大な汚れ物の塊が来店し、リンと千尋が接待を命じられる。千尋は汚泥にまみれながら必死で洗っていると神様は巨大な白龍となって天に昇っていった。神様は名だたる河の主だった。湯屋は大成功を祝って宴会に突入。
切り替え・転換	751-832	翌朝千尋は、空中で何者かに攻撃され、傷ついた竜を目撃。千尋にはそれがハクだと一目でわかった。千尋は血まみれのハクを招き入れ、追ってきたヒトガタを追い払う。
困難・試練	833-898	下働きの蛙を飲み込んだカオナシが客として出現。砂金を振る舞い、ありとあらゆる食べ物を頬張って巨大化する。カオナシに「欲しいものはなんでも出してやる」と言われるが断り、ハクの元へ急ぐ。拒絶されたカオナシは凶暴化し、兄役まで飲み込んでしまう。
危機・破滅	899-994	湯婆婆の部屋で、ヒトガタに姿を変えて侵入した湯婆婆の双子の姉・銭婆が登場。銭婆は「妹の弟子の白龍が大切な印章を盗んだ」と告げる。ハクは最後の力で銭婆を追い払い、千尋とともに地階の釜爺のもとへ逃れて力尽きる。
契機・糸口	995-1143	千尋は苦団子の半分をハクに飲みこませると、ハクはタタリ虫と銭婆の契約印を吐き出した。釜爺は「契約印は湯屋の労働者を奴隷にするもの」だと打ち明け、千尋に切符を与えた。千尋はリンの導きで駅に着く。電車に乗ろうとすると、カオナシもついてきてしまう。
対抗・対決	1144-1258	千尋とカオナシ、坊ネズミ、ハエドリの一行は、不思議な電車に乗って銭婆宅へとたどり着く。千尋はハクと両親を救うヒントを求めるが、「この世界の決まりで、自分の事は自分でやるしかない」と諭し、全員で髪留めを編んでくれた。
対抗を排除	1259-1330	そこへ回復したハクが竜の姿でやってくる。千尋はハクの背で空を飛ぶ途中、幼い頃川に落ちて浅瀬に運ばれたおぼろげな記憶が蘇り、ハクに「あなたの本当の名は琥珀川」と告げる。途端、竜のウロコが剥がれてハクは人に戻り、自分の本当の名前と、千尋とのであった記憶を取り戻す。

解決・満足	1331-1379	坊は自力で元の姿に戻り、一人で立てるまでに成長していた。湯婆婆は、並んだ豚たちの中から両親を判別できたら、千尋は元の世界に戻れると告げる。千尋は見事にこれを見当てて、湯屋一同から祝福される。千尋は、ハクとの再会を約束して別れ、両親と元の世界に戻っていく。

表 4.5　「ハウルの動く城」の「ロット」構造と物語のあらすじ

ロット	カット番号	物語の筋立て
普通・日常	1-37	十九世紀頃の、ヨーロッパ風のとある街。十八歳の少女ソフィーはハッター家の長女。亡父の営んでいた帽子屋を継母と継ぎ、地味な暮らしをしている。ある日ソフィーは妹レティーの店に行く途中、兵士たちに声をかけられる。
異変・事件	38-119	何者かに追われていた金髪の美青年がやって来て、ソフィーを救い出し、魔法で空中散歩に誘う。帽子店に戻ると、突然荒地の魔女がやって来て、ソフィーを呪いの魔法で九十歳の老婆に変えてしまう。
覚悟・決意	120-223	翌朝、ソフィーはこっそり店を抜け出し、荒地を歩く。途中、杖を拾おうとすると、それはカブ頭のカカシであった。泊まる場所に窮していたソフィーは、荒地を移動中のハウルの動く城と遭遇し、ここに押し入る。
行動・苦境	224-458	翌朝、ソフィーは「新しい掃除婦」と偽り、城に住み込む。「星の湖」と呼ばれる絶景の高地に移動した城で、ソフィーは久しぶりに穏やかな気分を味わうのだった。ハウルの元には、国王からの招請状が届いていた。国を挙げての戦争に、魔法使いも総動員されていたのだ。
支援・助け	459-502	ソフィーの徹底的な掃除のせいで、ハウルのまじないは崩れ、ハウルの髪の毛は赤茶になっていた。ハウルは激しく落ち込み、闇の魔法で緑色のネバネバが全身を覆って仮死状態のようになってしまう。
成長・工夫	503-577	ハウルはソフィーに、自分は臆病者で荒れ地の魔女から逃げるために、様々なまじないを駆使し、偽名を使って方々移動していると告げる。さらにハウルは、ソフィーに自分の祖母と偽って王宮の摂政を勤める魔法使いの師匠サリマンに会い、招集辞退の意志を伝えてほしいと頼む。
切り替え・転換	578-604	ソフィーの脇を、同じように王宮に呼ばれた荒れ地の魔女の御輿が行く。魔女は、ソフィーと共に大段階を徒歩で昇らされ、サリマンの魔法陣で途端に老け込むのだった。
困難・試練	605-777	老女サリマンは魔法陣で荒れ地の魔女の力を奪い、高層の大温室でソフィーと対峙する。ソフィーは、毅然としてハウルを弁護し、罠めいた王宮の応対を責める。そこへ、王に化けたハウルがやってくる。ハウルは追撃をかわすため別行動をとり、ソフィーは魔女と犬のヒンと共にフライングカヤックで城へ逃れる。
危機・破滅	778-828	深夜にハウルはボロボロの鳥と化して城へ戻る。ソフィーは怪鳥となって洞窟に籠っているハウルを助けたい一心で行動し、愛を告げる夢をみる。翌朝、ハウルは荒れ地の魔女、ヒン、カブを加えて「ややこしい家族」となった一同を迎え入れ、魔法による引っ越しを行う。
契機・糸口	829-964	新しい城は内装も素晴らしく、一つ増やしたという部屋は、ソフィーのかつての仕事部屋であった。ハウルは、ソフィーを秘密の花園へと誘う。そこには、魔法使いだったハウルの叔父が残した水車小屋があった。
対抗・対決	965-1247	サリマンはソフィーの継母を花屋に行かせ、二人の再会を演出して、偵察用「のぞき虫」を差し向ける。しかし、荒れ地の魔女はこれを見破り退治してしまう。ソフィーを守るために戦うと告げて空に舞い戻った鳥ハウルは、戦火の中で巨大な怪物に変貌していた。ソフィーは、魔女を救うためにとっさにバケツで水をかけてしまい、弱ったカルシファーのせいで城は崩壊し、一同もバラバラになる。残骸の中でソフィーは、指輪の光の導きで扉の中へ踏み込んでゆく。

対抗を排除	1248-1359	そこはかつて少年時代のハウルが花園でカルシファーと契約を交わした過去へと繋がっていた。ソフィーは「私はソフィー！未来で待ってて」と叫び、少年ハウルもこれに気づく。ソフィーは、カルシファーをハウルの胸に戻す。するとカルシファーは自由の身になって空を飛び、ハウルも意識を回復するのだった。
解決・満足	1360-1384	カカシのカブはソフィーのキスで、元の姿である隣国の王子に戻った。王子は戦争を止めさせるために自国へ戻り、報告を受けたサリマンは戦争終結に向けて動き出した。カルシファーは、今度は自分の意志でみんなと共に暮らすという。ハウルとその家族は、再建成った空飛ぶ城で彼方へ飛び去っていった。

表 4.6　「崖の上のポニョ」の「ロット」構造と物語のあらすじ

ロット	カット番号	物語の筋立て
普通・日常	1-35	崖の上の一軒家に住む５歳の少年・宗介は、ある日、クラゲに乗って家出したさかなの子・ポニョと出会う。
異変・事件	36-179	アタマをジャムの瓶に突っ込んで困っていたところを、宗介に助けてもらったのだ。宗介の血を舐めてしまい、人間の感情を持つようになった。
覚悟・決意	180-271	ポニョのことが好きになる宗介、ポニョを守るため学校に連れて行った。ポニョを可愛がって他の人に見せるが、トキさんに「人面魚を助けると津波がくる」と言われる。逃亡する宗介、ポニョを海辺まで連れて行った。しかし、かつて人間を辞め、海の住人となったポニョの父・フジモトによって、ポニョは海の中へと連れ戻されてしまう。
行動・苦境	272-401	落ち込む宗介、さらに父・耕一が帰らないとのことで、リサと二人で家にいる。ポニョのことが心配で不安な宗介。
支援・助け	402-460	人間になりたい！ ポニョは、妹たちの力を借りて父の魔法を盗み出し、再び宗介のいる人間の世界を目指す。
成長・工夫	461-719	危険な力を持つ生命の水がまき散らされた。 海はふくれあがり、嵐が巻き起こり、妹たちは巨大な水魚に変身して、宗介のいる崖へ、大津波となって押し寄せる。激しい雨の中、宗介とリサは車に乗って帰宅する。途中にポニョが現れ、合流する。街は津波で水没になり、リサはひまわりの皆さんが心配で一人で出かける。
切り替え・転換	720-787	フジモトはポニョが人間になると気づき、グランマンマーレと相談する。
困難・試練	788-831	翌朝、宗介とポニョはポンポン船に乗ってリサを探しに行く。町はほとんど海の中へと沈めてしまうが、生還者の人からヒントを得てひまわりに向かう。
危機・破滅	832-912	ポニョは力を失い始め、弱くなり金魚に戻りかかる。
契機・糸口	913-963	宗介はリサの車を発見するが、リサはいない。
対抗・対決	964-992	ひまわりの人たちはトキさん以外みんな海のなかに沈んだ。フジモトが現れ、ポニョを奪おうとしたが、トキさんに助けられ海の中のクラゲハウスへ。
対抗を排除	993-1069	宗介はグランマンマーレと直面する。ポニョと一緒にいたいという。ポニョが人間になり、魔法の力がなくなる。この条件と引き換えに、水没したまちが回復できるという。
解決・満足	1070-1112	地上に戻り、みんなが無事生き帰って元の姿で宗介とポニョを迎える。人間になったポニョは宗介と一緒に暮らしていく。

4.1.3　自然描写様式の抽出

4.1.3.1　絵コンテ集に基づく自然描写カットの抽出

1.2.3 で述べたように、絵画などの伝統文化にある自然描写は、「山水」「花鳥」の二つから始まるという。さらに宮崎駿作品のなかによく使われる気候の変化を加えて、表 4.7 のように考察対象となる造形を定義する。

表 4.7　自然描写の造形

自然環境	自然生物	気候・自然現象
山・荒地・石垣	森・樹木	雨
湖・海・川	草むら・草原	雪
空	鳥・水魚	朝もや・霧

絵コンテの注釈や指示書きに従い、対象 4 作品からそれぞれ背景の自然描写が意図的に指示されたシーンを抽出した。

4.1.3.2　自然描写様式についての指示書きの抜粋

選定した自然描写シーンのカット番号とそのシーンについての監督の指示書きを表 4.8 にまとめた。

表 4.8　自然描写に関する指示書きの抜粋

ロット	もののけ姫			千と千尋の神隠し	
	カット番号	指示書き		カット番号	指示書き
普通・日常	6-8	斜めの陽光、葉裏			
異変・事件	135-142	月明かり、這い松、ガラ場、高山湿原、カワセミ		68B-79	夏草覆われた草原、青空、草のしげる斜面
覚悟・決意	207-208	青空、朝もや、川原、鳥、氾濫原			
行動・苦境					
支援・助け	502-508 680-682	涸沢、痛めつけられた木々、月光、岩棚、巨岩、月光、荒涼たる山肌			
成長・工夫	730-741	夜の森、巨大な幹、光虫が飛び回っている、苔に覆われた梢、澄んだ静かな水面、水草の覆う水底		504-505 744-750	青ざめた夜明け、にぶく青白い空、朝もや、雲がぐんぐん流れている、満月、月光がキラキラ、暗い水面

切り替え・転換					
困難・試練					
危機・破滅	1034-1038	豪雨、流れ込む雲、草原と森、遠雷、低い雲、もやがかかった湖面			
契機・糸口				1140-1144	晴れた青空、浅い水面
対抗・対決				1156-1175 1220-1224	大海原、キラキラとひかる水面、西陽、浮島、低い雲、輝く積乱雲、黒い森、沼と森
対抗を排除				1309-1320	月光、激しい風、夜の終わりの海、少し白んだ空、夜明け
解決・満足	1645-1656	新芽、蘖、一面草の斜面、緑のやま、緑の島、雲の流れる草、高原、草むら、明るい山		1364-1370	森、山、夏雲の湧く草原

ロット	ハウルの動く城			崖の上のポニョ	
	カット番号	指示書き		カット番号	指示書き
普通・日常				1-6	満月、海、波、月、雲、魚群、クラゲ、見たこともない魚、海底、岩棚
異変・事件				36-41	朝陽がきらめく内海、波、朝陽が差し込む海中
覚悟・決意	140-146 169-174	雪山、雲、雲がぐんぐん流れる、くれなずむ荒地、激しくなる風			
行動・苦境	377-391	草原、岸辺の緑、湖、雲、まっ青な空にそびえる雪山、淡い金色の西陽、輝く雲、激しい風、静かに寄せる波			
支援・助け	484-491	豪雨、降りしきる雨、もや			
成長・工夫				461-468 605A-611	激しい雨、グラジオラスの葉、雲が流れる、嵐、風に揺れる木、風雨にあおられるヤシ。 崖下から湧き上がってくる波、くれなずむ空に立ち上がる波、舞う水粒、水魚交ざっている。夕陽、お天気雨
切り替え・転換					ピカピカの朝、海はキラキラ、雲がゆっくり
困難・試練				788-789	

危機・破滅	827B-828	まだ光のささない雲海、雲海を見下ろす崖の岩		838-842	なんともよく晴れた空、穏やかな海、魚達の天国、クラゲが浮く空、古代魚、白鷺らしき鳥
契機・糸口	900-930	松葉ボタンの大群落のような花畑、芝草、高層湿原、池、輝く緑の浮島、流れる白い雲、美しい空、空そのもののような水面		913-916	抜けるような青空に、白鷺が舞う、サギの群れ、樹海、森、見慣れない生き物、暗い水面
対抗・対決				964-968	青空には雲ひとつない、静まり返った山
対抗を排除	1256-1278	満点の星空、新月、流星の雨、空全体が青く澄み渡り、満点の星空が映り込んだ水面、湿原、草地		1309-1320	
解決・満足	1380-1384	雲、陽のささない田園、輝く白い雲の峰の上、雲の峰		1364-1370	

この節で選定した考察対象シーンは 4 作品３２シーンである。これらの映像の印象を次の節で調査する。

4.2　表現様式の印象の調査実験

4.2.1　印象調査の目的

構造主義的分析だけでは客観性が欠けるため、次は考察する対象の印象を調査し、宮崎駿監督作品の自然描写に対する観客の認知主義的な評価を考察する。そして、各作品に共通する自然描写の様式と印象の関係を分析し、宮崎駿監督が意図した表現技法と観客がうける印象の関係を調べたい。

4.2.2　調査対象者

評価実験の対象者は、同大学・大学院に所属する、視聴覚健全な学生である。視聴させる映画作品は字幕なしの日本語作品であるため、参加者は映像内容を理解するのに支障のない日本語ネイティブ者に限定する。対象作品の鑑賞歴について特に考慮しない。

4.2.3　評価手法

金（2014）の先行研究で使われた 14 対の対象形容詞対で印象を調査し、評価は 7 段階スケール表で行う[34]。

表 4.9　印象調査に使う形容詞対

形容詞対	
物足りない	迫力ある
印象が薄い	印象が深い
重々しい	軽快
陰気	陽気
悲しい	楽しい
寂しい	にぎやか
冷たい	暖かい
こじんまり	雄大
うっとうしい	さわやか
親しみにくい	親しみやすい
醜い	美しい
穏やか	躍動感がある
地味	派手
つまらない	面白い

[15][34]の印象評価用語から参考

対象作品一つの映像を調査するのに、視聴時間と質問回答を合わせて２０分を要する。事前調査と進行説明も含めると、一人の被験者は 1 時間内に最大２作品の評価が可能である。一時間を超えると集中力が低下する恐れがあるため、一人につき２作品の調査を行うことにした。作品の個体差と視聴の順位による影響を相殺させるため、４作品を２本ずつ組み合わせた。実際の調査実施対象は表 4.10 の６組である。一組のなかでは正順と逆順等人数で被験者実験を行う。

表 4.10　**実験対象映像の組み合わせ**

#1	#2	#3
もののけ姫	ハウルの動く城	もののけ姫
千と千尋の神隠し	崖の上のポニョ	ハウルの動く城
#4	**#5**	**#6**
千と千尋の神隠し	もののけ姫	ハウルの動く城
崖の上のポニョ	崖の上のポニョ	千と千尋の神隠し

4.2.4　実験内容

実験は騒音のない、十分な照明のある環境で行う。apple 製 27 インチ液晶一体デスクトップパソコンで調査画面を提示し、オーディオテクニカ製密閉型ヘッドフォンで音声を再生する。実験用映像と質問項目はアンケートサービスサイト surveymokey.com を用いて構成した。

実験の進行は図 4.2 が示している。実験の内容と操作について説明を行い、実験を開始させる。実験参加同意書を閲覧させた後、基礎アンケートの質問ページがある。操作の仕方を慣れさせるため、調査対象作品と無関係の映像シーンを用いたテストセッションを設けた。テストセッションは本番と同じように映像の再生ウィンドウと 4.2.3 の評価スケールで構成された。基礎アンケートとテストセッションが終了したら本番の印象調査に入る。

印象調査は一人につき 2 作品を実施した。それぞれの作品のうち、調査対象のシーンは 8 個がある。映像再生のボタンを押すと映像が再生される。よく映像の印象を吟味させるため視聴回数は特に制限しない。映像再生のページに質問項目が提示されている*。映像が再生された後

*付録に参照

に、その映像に含まれる自然表現の印象について評価させる。項目に全て回答したら次の映像シーンと調査表ページに進ませる。作品 A の 8 シーンの印象調査が終了したら、作品 B の 8 シーンに進行する。2 作品すべてのシーンが終了したら実験が終わる。

図 4.2　**実験進行**

4.2.5　予備実験

本実験の準備として、予備実験を行った。

4.2.5.1　実験目的

川崎（2002)、金（2014）は提示映像に対して 14 対の形容詞対がすべてを用いた[15][34]。しかし、いずれも映像のジャンルを限定していなかったため、アニメーション作品に対してすべて有効であるかどうかについて予備調査を行った。予備実験では形容詞項目を考察対象として考えたため、形容詞対ごとに結果を考察する。

4.2.5.2　結果

予備実験は６人の少人数で行った。作品一つにつきシーンが８個ずつあるため、評価するシーンは全部で３２シーンである。各々に対して３回ずつ評価させるため、質問項目一つにつき９６通の回答が得られた。

質問項目の有効性を検証するため、全映像の評価得点を質問項目ごとに分析した。

表 4.11　予備実験：質問項目の得点統計

形容詞対	各質問項目の得点統計		
	平均値	標準偏差	分散
物足りない－迫力ある	4.67	1.412	1.993
印象が薄い－印象が深い	4.93	1.571	2.468
重々しい－軽快	4.08	1.519	2.309
陰気－陽気	3.92	1.547	2.393
悲しい－楽しい	3.91	1.282	1.644
寂しい－にぎやか	3.65	1.281	1.642
冷たい－暖かい	4.02	1.487	2.210
こじんまり－雄大	4.97	1.349	1.820
うっとうしい－さわやか	4.49	1.487	2.210
親しみにくい－親しみやすい	4.34	1.238	1.533
醜い－美しい	5.07	1.199	1.437
穏やか－躍動感がある	3.85	1.609	2.589
地味－派手	3.97	1.357	1.841

つまらない－面白い	4.70	1.106	1.224

各形容詞の評価得点について、分散の特徴と偏りを考察した。表 4.11 は評価得点の平均値、標準偏差と分散を表している。

分散値を考察すると、分散の小さい項目では特定な値に集中する傾向が見られた。分散値が最下位であった項目「つまらない－面白い」（1.224）、「醜い－美しい」（1.437）の得点分布を見ると、「美しい」と「面白い」の印象が一方的に多いことがわかった。つまり、どの作品の自然描写を見ても、「醜い」や「つまらない」の印象が少なく、本実験の映像別の特徴分析に有意ではないと思われる。

予備実験の結果によって、本実験は「美しい－醜い」、「面白い－つまらない」２項目を除き、残り１２項目で行うことにした。

表 4.12　**本実験：印象調査用形容詞対**

形容詞対	
物足りない	迫力ある
印象が薄い	印象が深い
重々しい	軽快
陰気	陽気
悲しい	楽しい
寂しい	にぎやか
冷たい	暖かい
こじんまり	雄大
うっとうしい	さわやか
親しみにくい	親しみやすい
穏やか	躍動感がある
地味	派手

4.2.6　本実験

4.2.6.1　実験目的

選定した対象シーンの自然描写の表現様式の視聴者印象を調査するため、4.2.2 の対象映像を用い、12 対の形容詞対により、被験者の主観的印象を調査した。

4.2.6.2　被験者と調査対象シーン

本学に在籍する学生男女 36 名（男性 24 名、女性 12 名）に実施した。宮崎駿監督に対する印象について、「すごく好き」（27.8%）と「好き」（52.8%）、好印象を持つ回答者が八割以上を占めた。「嫌いではない」（11.1%）と「どちらとも言えない」(8.3%)、宮崎駿に好印象とは言えない回答者が残りの二割となった。

実験で用いる対象作品は 4.2.3 で述べた 6 組の組み合わせである。対象映像の視聴順位による影響もあると考え、表 4.10 が提示した順位そのまま 18 名で実験を実施し、残り 18 名はそれぞれの逆順位で実施した。

4.2.6.3　結果

全ての回答について、７段階評価の各選択肢を得点１～７までのスケールに数値化する。各自然描写シーンの映像の得点分布を統計し、表 4.13 で示したように、中間値の４を検定値に有意確率を検定した。

表 4.13　もののけ姫(カット 6-8)の実験結果の分析

1サンプルの検定

	検定値 = 4					
					差の 95% 信頼区間	
	t 値	自由度	有意確率 (両側)	平均値の差	下限	上限
迫力について	2.853	17	.011	.722	.19	1.26
印象の深さについて	.846	17	.409	.222	-.33	.78
軽快さについて	2.176	17	.044	.778	.02	1.53
雰囲気について	-1.166	17	.260	-.222	-.62	.18
楽しさについて	-.369	17	.717	-.056	-.37	.26
賑やかさについて	-1.844	17	.083	-.333	-.71	.05
冷たさ暖かさについて	-.251	17	.805	-.056	-.52	.41
雄大さについて	3.496	17	.003	.889	.35	1.43
親近感について	.489	17	.631	.111	-.37	.59
躍動感について	6.298	17	.000	1.167	.78	1.56
気分について	1.511	17	.149	.389	-.15	.93
外見について	-.766	17	.454	-.167	-.63	.29

有意確率が 0.01 以下である項目は回答が片方に集中する傾向があると思われる。偏りの度合いは t 値で表している。

調査対象シーンの印象評価結果を表 4.14 のように整理した。

表 4.14　本実験：印象調査の結果まとめ

もののけ姫		千と千尋の神隠し	
カット番号	指示書き	カット番号	指示書き
6-8	躍動感がある	68B-79	迫力ある、雄大
135-142	雄大、印象が深い、迫力ある、躍動感がある	504-505 744-750	冷たい、躍動感がある、寂しい、地味、陰気
207-208	寂しい、重々しい、陰気、冷たい、うっとうしい	1140-1144	寂しい、印象が深い、穏やか、親しみやすい、爽やか
502-508 680-682	陰気、冷たい、躍動感がある、悲しい、うっとうしい	1156-1175 1220-1224	寂しい、重々しい、陰気、穏やか、冷たい
730-741	悲しい、印象が深い、重々しい、寂しい、陰気	1309-1320	爽やか、迫力ある、印象が深い、躍動感がある、雄大
1034-1038	重々しい、冷たい、陰気、寂しい、うっとうしい	1364-1370	爽やか、軽快、陽気、親しみやすい、印象が深い
1645-1656	雄大、暖かい、印象が深い、爽やか、迫力ある		

ハウルの動く城		崖の上のポニョ	
カット番号	指示書き	カット番号	指示書き
140-146 169-174	冷たい、迫力ある、陰気、重々しい、寂しい	1-6	派手、雄大、賑やか、楽しい、迫力ある
377-391	印象が深い、雄大、爽やか、親しみやすい、暖かい	36-41	陽気、楽しい
484-491	悲しい、陰気、寂しい、印象が深い、冷たい	461-468 605A-611	陰気、迫力、冷たい、重々しい、雄大、
827B-828	寂しい、穏やか	788-789	穏やか、寂しい、爽やか、暖かい、迫力ある。
900-930	雄大、爽やか、暖かい、印象が深い、親しみやすい	838-842	楽しい、陽気、派手、雄大、爽やか
1256-1278	印象が深い、迫力ある、雄大、躍動感がある、派手	913-916	迫力、雄大、陽気
1380-1384	印象が深い、暖かい、雄大、爽やか、迫力	964-968	雄大、穏やか

4.3　考察

4.3.1　監督の表現意図と視聴者が受ける印象の関係

この節では、物語の構造と絵コンテから推測した意図、と自然描写シーンの印象の関係を考察する。

もののけ姫	
主人公と生活（普通・日常）	異変の発生（異変・事件）
葛藤と対応の決意（覚悟・決意）	失敗とヒント（支援・助け）
失敗とヒント（支援・助け）	成長と対抗、変化と更なる苦境　（成長・工夫）

破滅の予兆（危機・破滅）

満足を得る（満足）

図 4.3　**「もののけ姫」自然描写の考察**

「もののけ姫」(図 4.3)では、映画冒頭の自然描写は主人公の日常生活とその環境を描き、主に明るい陽光と鮮明な緑色に染められた草・樹木が描かれた。この場面では印象語項目「躍動感がある」は平均値 5.167 という有意回答が見られ、これは生き生きした日常風景と主人公アシタカの力強い戦う姿を強調するためだと考えられる。そして、主人公のアシタカは異変の原因を調査するため旅立つ。高山湿原、カワセミ、這い松などの造形が描かれ、「雄大な」、「迫力のある」という印象調査結果が得られ、旅の難しさと冒険の楽しさを表現していると考えられる。次に、アシタカはシシ神の森に向かうと決め、朝もやのなか出発するシーンがある。このシーンについて、「寂しい」、「重々しい」、「陰気」という印象があると調査結果で分かった。これは冷たい色や水のある景色を描き、主人公の決意と覚悟を表現するためであると考えられる。サンの急襲シーンとアシタカが気絶するシーンでは、枯れた木、荒涼たる山などの造形が使われた。印象調査の結果、「陰気」・「冷たい」・「悲しいと」という印象が伝わっていた。この結果から、このシーンで監督は、主人公が失敗した後の気持ちを表現していると考えられる。猪軍とタタラ場の戦いが始まるまえの雨が降るシーンは、物語の構造上は「危機・破滅」の部分である。ここでは、豪雨の描写が細かく指示され、印象調査結果として「重々しい」、「冷たい」が伝わっていた。これは壮絶な戦いの残酷さと死の重さを表現したものであると考えられる。作品の最後、エンディングのシーンは、もう一度明るい緑色の森と草むらを表現しており、「暖かい」「雄大」な景色であるという印象を与えていることが分かった。これは、エンディングの満足感を伝わるための表現であると考えられる。

「千と千尋の神隠し」(図 4.4)の自然描写シーンは後半に集中するが、初めの「異変の発生」の段階では、千尋一家は遺跡に入るシーンでは夏の草原、青空などの描写がある。印象調査では「迫力がある」と「雄大」が有意である。これは、日常から離れた環境を描く、奇妙な雰囲

気を強調したと考えられる。そして油屋に住み込んだ千尋、初めての仕事の前、青ざめた夜明け、青白い空、暗い水面などの景色が描かれる。印象調査の結果として「冷たい」、「寂しい」、「地味」、「陰気」の傾向が得られ、これからの苦境を象徴するためであると思われる。また、満月やキラキラする月光の描写は、「穏やか」という印象が得られ、これは頑張った千尋の成長を連想させるためであると考えられる。

千と千尋の神隠し	
異変の発生（異変・事件）	成長と対抗、変化と更なる苦境　（成長・工夫）
成長と対抗、変化と更なる苦境　（成長・工夫）	解決の糸口（契機・糸口）
対抗を制する（対抗・対決）	対抗を制する（対抗・対決）

対抗を排除する（排除）

満足を得る（満足）

図 4.4　「千と千尋の神隠し」自然描写の考察

銭婆を会いに行くため、海原電車を乗るシーンでは、晴れた青空と空を映す水面が描かれる。印象調査の結果は、「穏やか」が感じられたものの、「寂しい」という印象も大きかった。これは問題解決の糸口が見え、対抗することを選んだ千尋の心境を表現していると考えた。最後に困難に対抗し、乗り越えた部分では、夜の爽やかな、迫力のある景色で千尋の驚き・嬉しさを表した。最後に冒頭の明るい景色に戻り、軽快な、爽やかな気持ちを表すためであると考えられる。

ハウルの動く城

葛藤と対応の決意（覚悟・決意）

葛藤と対応の決意（覚悟・決意）

行動と苦境（行動・苦境）

失敗とヒント（支援・助け）

破滅の予兆（危機・破滅）

解決の糸口（契機・糸口）

対抗を排除する（排除）

満足を得る（満足）

図 4.5　「ハウルの動く城」自然描写の考察

「ハウルの動く城」(図 4.5)の中で、自然描写はソフィーが魔法使いハウルを探すため、荒地に旅たつところから始まる。ここでは、雪山・激しい風の描写で旅行の不確定性や難しさを表現している。印象として冷たい・迫力ある・重々しいなどが感じられ、これはソフィーの決意と覚悟を強調するためであると考えられる。ソフィーがハウルのまじないを崩したことで落ち込むところは、失敗の悔しさと悲しさを表現するため、豪雨の描写を入れたと考えられる。また、サリマンから逃げるため引越しするが、その朝風景を眺めるシーンでは、印象調査の結果に「穏やか」の傾向が見られる。これは自信を持って難題と危機を直面するソフィーの気持ちを表すためであると考えられる。解決の契機として、ソフィーはハウルの秘密の庭に紹介されるシーンでは、美しい青空や草原、湖が描写され、印象調査では「暖かい」、「爽やか」な感じが伝わっている。これは、解決の糸口が見えたソフィーが感じたスッキリした気持ちを表現したと考えられる。そして少年ハウルを見るソフィー、そこで現れる星空、星空を映す水面、湿原などがあり、「迫力がある」、「躍動感がある」という印象の傾向が見られた。困難に対抗するソフィーの勇気を表現するためであると考えられる。エンディングでは、空を飛ぶ城と白く明るい雲という描写があり、印象調査の結果は「暖かい」、「爽やか」である。これは困難を排除したあとの幸せと満足感を表現するためであると考えられる。

崖の上のポニョ

主人公と生活（普通・日常）

異変の発生（異変・事件）

成長と対抗、変化と更なる苦境　（成長・工夫）

成長と対抗、変化と更なる苦境　（成長・工夫）

困難と試練（困難・試練）

破滅の予兆（危機・破滅）

解決の糸口（契機・糸口）

対抗を制する（対抗・対決）

図 4.6　**「崖の上のポニョ」自然描写の考察**

「崖の上のポニョ」(図 4.6)は、宮崎駿が「本当に子供が楽しめる単純な手書きアニメーション」を目指したものであり、全体的に明るい色彩と手書きのタッチに拘るため、表現の特徴が他の３作品と少し違う。オープニングの景色は、現実ではなく、実存しない造形を多く表現している。印象調査の結果、派手・雄大・賑やかという傾向があり、ファンタジーな雰囲気を作るためであると考えられる。異変・事件のロットでは、「童話的・柔らかい」などの指示によって、瀬戸内海の美しい景色を表現する。印象として「陽気」、「楽しい」という傾向が見られ、これはポニョを助ける宗介の美しい内心と優しい性格を象徴すると考えられる。ポニョが海に連れて戻されると、宗介が落ち込むところで、大雨が降り、暴れる風が不安な気持ちを連想させる。そしてポニョの成長と工夫を表すため、迫力のある映像で波を表現し、宗介に会いたい気持ちを力強く伝わると考えられる。津波の翌朝、穏やかな雰囲気があるが、非現実的な造形や色彩を使い逆に不安を煽る。最後にポニョが人間になることを阻止するフジモトに対抗するが、静まる山や水中の街などの景色があり、「穏やか」という印象が調査で見られた。これはフジモトに対抗する宗介の勇気を表すためであると考えられる。

4.3.2　印象別の自然描写様式考察

作品別の考察から、登場人物の似たような境遇を同様な自然物や自然現象で表現する手法がいくつか見られた。

まず、「異変・事件」というロットにおいて、草原・湿原などスケールの大きい景色を表現し、そのなかの登場人物を非常に小さくした構図によって、事件により新しい環境と接触するシーンを描いている。このようなシーンはほとんど雄大であり、迫力を感じるように作られている。

「覚悟・決意」のロットにおいては、登場人物の心強さを表現するため厳しい環境を用いる表現が多く見られた。冷たく・陰気という雰囲気で、朝もや・雪や風などの気候で環境の厳しさを描く映像は、登場人物の決意を強調することができると考えた。

また、「成長・工夫」のロットでは、悲しく、寂しく重い気持ちを感じるように自然環境を描くことが非常に多かった。これは、困難に直面する登場人物に感情移入を促すための手法であると考えられる。宮崎駿作品ではこのロットにおいて夜空、暗い水面、流れる雲を表現する映像が多く見られる。

「契機・糸口」のロットでは、努力の結果、危機から脱出する方法を知るシーンが多かった。そこで美しい空や空を映す浅い水面などの景色が多く見られ、希望が見えた嬉しさと爽やかな気持ちを表現している。

登場人物が難題に対抗するシーンでは、躍動感のある星空や月の表現が多くある。ここではストーリー全体がクライマックスを迎え、派手に「光」を表現しやすくなる夜や夜明けが多く使われる。

最後の満足するエンディングは、成長した登場人物は幸せを得て日常に戻っていく。明るい色で山・森・草原など生き生きする環境を描くことで、暖かく爽やかな気持ちが伝わってくる。さらに、オープニングの日常風景へ回帰することで、ストーリーの輪を上手く閉じることができた。

5　結論

5.1　調査対象作品の自然描写の印象

宮崎駿監督の自然描写の認知主義的分析と物語に対する役割の考察を試みた。物語の構造を解明し、その中自然描写シーンの位置付けと観客が受ける印象の関係について考察した。このような考察は宮崎駿監督のストーリーテリング手法の解明に貢献できると考えられる。

5.2　物語構造における自然描写の共通点

宮崎駿監督アニメーション作品のうち、「もののけ姫」「千と千尋の神隠し」「ハウルの動く城」「崖の上のポニョ」４作品の自然描写において、同じ物語の「ロット」に対し、自然表現の様式と視聴者の印象評価傾向が以下のようにまとめられた。

表 5.1　対象作品の自然表現手法の共通点

ロット	表現様式	印象評価傾向
異変・事件	草原・湿原	雄大・迫力
覚悟・決意	朝もや・雪・激しい風	冷たい・陰気
成長・工夫	夜・暗い水面・流れる雲	悲しい・重々しい・寂しい
契機・糸口	美しい空・浅い水面	爽やか・印象が深い・親しみやすい
対抗を排除	月光・星空	躍動感がある
満足	緑の山・森	暖かい・爽やか

「ロット」分析の結果、登場人物の感情表現を補うため、宮崎駿監督は絵コンテに自然描写の様式を記載し、自然物と自然現象を意図的に映像化しているがわかる。こういった映像が観客に与えた印象を調査することで、宮崎駿監督の自然描写の仕組みが、アニメーション作品に効率よく反映され、感情移入を補う役割として観客に伝わっていたことがわかった。

さらに、今後のアニメーション作品の制作において、登場人物の感情移入を促すために、各ロットに対応する自然描写の様式と雰囲気の指針に順ずれば、観客に受け入れやすい映像表現ができると考えられる。

6　今後の展望

本研究は宮崎駿監督アニメーション映画作品の自然描写における表現手法の印象と様式を検討したが、一般的な映像表現手法としての有効性は検証しておらず、今後の課題として期待出来る。

また、自然描写の考察においては、対象シーン映像全体の印象を調査することにしたが、色彩、形状、音声など要素別の考察は行われていない。本研究を通して、表現手法の各要素を深く検討する必要があると感じた。自然現象においての雲、雨、水などについては、アニメーション表現の特徴とその意義を研究対象として個別に検討することも考えられるであろう。

謝辞

本研究に際して、多大なご指導・ご助言をいただきました金 尚泰先生、鈴木　誠一郎先生をはじめ、多くの知識や示唆をいただいた金研究室のみなさんに深謝します。また、本研究に関する調査・実験にご協力いただいた方々に、この場を借りて感謝申し上げます。

参考文献

[1]T・エルセサー, W・バックランド(2014), 現代アメリカ映画研究入門(水島和則 訳), 書肆心水.

[2]劉卿美(1997), 屏風歌の表現 : 屏風絵による自然表現をめぐって(第14回日本言語文化研究会発表要旨) , 言語文化と日本語教育 Vol.14 p.74 -78

[3]金子(2012), 映像ミザンセーヌの黄金則-ヒットする映画の作り方-, 株式会社ボーンデジタル

[4]津堅信之(2005), アニメーション学入門, 株式会社平凡社

[5]津堅信之(2014), 日本のアニメは何がすごいのか, 祥伝社

[6]岡本忠成(1980), 実体アニメーションの企画と制作, 日本アニメーション協会（編）「12人の作家によるアニメーションフィルムの作り方」, 主婦と生活社

[7]塩田博子(1985), 日本絵画における自然表現の特性とその成り立ち, 京都産業大学論集. 人文科学系列 12, 48-74

[8]ウラジミール・プロップ(著), 大木伸一訳(訳), (1972), 民話の形態学, 白馬書房.

[9]ストラック. (2008). 『破戒』における二重構造に関して : 風景描写に潜在している隠喩を中心に(文学の翻訳). Comparatio, 12, 10–19.

[10]浅井(2010). 『崖の上のポニョ』 : 海辺の生命の物語. 千里金蘭大学紀要, 7, 80–84.

[11]佐谷, 萩島, 出口, 坂井,鵜心(1996). 映画の景観的評価手法に関する研究 : 黒澤明監督作品「夢」をケーススタディとして. 日本建築学会研究報告. 中国・九州支部 (10), 321–324.

[12]佐藤大和(2007). 物語映画の時空間分析 : 小津映画を素材として. 情報処理学会研究報告. 人文科学とコンピュータ研究会報告, 2007(49), 57–64.

[13]桑原圭祐(2008). ロバート・アルトマンの映像表現の特性 : 拡散と再構築という視点から見た現実. 人文論究, 58(1), 159–172.

[14]西村, 堀越(2012). P-8 ロードムービーにおける人物の行為を含む景観描写に関する研究(ポスターセッションI). 人間-生活環境系シンポジウム報告集, 36, 67–70.

[15]川崎智博.井手口健(2002). 動画映像から受ける印象の因子分析と映像再生速度の各因子に与える影響(研究速報). 電子情報通信学会論文誌. a, 基礎・境界, 85(9), 1022–1025.

[16]藤田, 山口, 椎名(2008). 映像コンテンツの印象評価における編集技法の影響　—トランジションの効果について—:—トランジションの効果について—. 情報メディア研究, 7(1), 1–13.

[17]黒田真央. 高井勇志. 松山隆司 (2009). 映画におけるアクションシーンの緊迫度評価法. 情報処理学会研究報告

[18]藤山, 江間, 岩宮. (2013). 黒澤明の映像作品における音楽と映像を対比させた手法の効果. 日本音響学会誌, 69(8), 387–396.

[19]鈴木敏夫(2011), ジブリの哲学 : 変わるものと変わらないもの, 岩波書店

[20]増田弘道, 氷川竜介, 数土直志, 陸川和男, 森祐治, 小野打恵(2014), アニメ産業レポート2014, 一般社団法人日本動画協会.

[21]木村晶彦(2011). 戦前・戦中期における日本アニメーションキャラクターの感情表現の変遷 : 製作手法の観点から見た運動表象や構図及び擬音の量的分析を通して. 評論・社会科学, 96, 17-43.

[22]杉野健太郎編著(2013), 交錯する映画 : アニメ・映画・文学(映画学叢書), ミネルヴァ書房.

[23]Bordwell, David(1985), Narration in the Fiction Film, Routledge.

[24]Hillier,Jim(1986), Cabiers du Cinema. The 1960s: New Wave, New Cinema, Reevaluation Hollywood, Harvaed University Press.

[25]ジェニファー・ヴァン・シル(著)吉田俊太郎(訳),(2012) 映画表現の教科書 ―名シーンに学ぶ決定的テクニック100, フィルムアート社.

[26]杉田俊介(2014), 宮崎駿論：神々と子どもたちの物語, NHK出版.

[27]宮崎駿(2013), 風の帰る場所ーナウシカから千尋までの軌跡ー, 文春ジブリ文庫.

[28]久慈力(1998),『もののけ姫』の秘密―遙かなる縄文の風景 (遥かなる縄文の風景), 批評社.

[29]叶精二(2007), 宮崎駿全書, 株式会社フィルムアート

[30]ジャンニ・ロダーリ(著), 窪田富男(訳), (1978),ファンタジーの文法, 筑摩書房.

[31]佐藤善木(1993), テレビマンユニオンニュース, 1993年8月512号

[32]金子(2009), 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, 株式会社ボーンデジタル.

[33]Syd Field(1984), The Screenwriter's Workbook, Dell Publishing Company.

[34] KIM, D., KITAJIMA, M., & LEE, S. (2014). Relationships among Emotional Reactions, Impression Evaluations, and Preference Towards Video Pictures. Transactions of Japan Society of Kansei Engineering, 13(1), 181-189.

付録

調査票

本実験基礎アンケート

調査へのご協力のお願い（同意書）

【実験内容】
・これは筑波大学図書館情報メディア研究科の修士論文研究のための実験である。
・ 実験中は映像を呈示し、質問項目を答えていただきます。

【個人情報の保護について】
・個人情報保護のため、氏名や住所の記載は不要です。
・調査内容は研究目的以外には一切使用いたしません。
・調査への参加同意は、同意書提出後であっても、いつでも撤回できます。

【結果の公表】
・調査結果は学会報告、論文、報告書のデータとして使用させて頂きます。

＊1. あなたはこの実験に参加しますか？

○ 参加
○ 不参加

次へ

SurveyMonkey プログラムを使用
今すぐユーザ自身の無料オンラインアンケートを作成しましょう!

付録図 A　被験者実験参加同意書

付録図 B　事前アンケート項目

基礎調査

2. あなたの性別を教えてください。

- ○ 男性
- ○ 女性

3. ご年齢は？

[　　]

4. 鑑賞済みの宮崎駿作品は下記からチェックしてください

- ☐ 風の谷のナウシカ（1984）
- ☐ 天空の城ラピュタ（1986）
- ☐ となりのトトロ（1988）
- ☐ 魔女の宅急便（1989）
- ☐ 紅の豚（1992）
- ☐ もののけ姫（1997）
- ☐ 千と千尋の神隠し（2001）
- ☐ ハウルの動く城（2004）
- ☐ 崖の上のポニョ（2008）
- ☐ 風たちぬ（2013）

5. 宮崎駿監督に対する思い

すごく嫌い	嫌い	好きではない	どちらとも言えない	嫌いではない	好き	すごく好き
○	○	○	○	○	○	○

前へ　次へ

SurveyMonkey プログラムを使用
今すぐユーザ自身の無料オンラインアンケートを作成しましょう!

1 / 8
12%
00:04
HD
vimeo
1. 迫力について
非常に物足りない
かなり物足りない
やや物足りない
どちらでもない
やや迫力ある
かなり迫力ある
非常に迫力ある
2. 印象の深さについて
非常に印象が薄い
かなり印象が薄い
やや印象が薄い
どちらでもない
やや印象が深い
かなり印象が深い
非常に印象が深い
3. 軽快さについて
非常に重々しい
かなり重々しい
やや重々しい
どちらでもない
やや軽快
かなり軽快
非常に軽快
4. 雰囲気について
非常に陰気
かなり陰気
やや陰気
どちらでもない
やや陽気
かなり陽気
非常に陽気

5. 楽しさについて

非常に悲しい	かなり悲しい	やや悲しい	どちらでもない	やや楽しい	かなり楽しい	非常に楽しい
○	○	○	○	○	○	○

6. 賑やかさについて

非常に寂しい	かなり寂しい	やや寂しい	どちらでもない	ややにぎやか	かなりにぎやか	非常ににぎやか
○	○	○	○	○	○	○

7. 冷たさ・暖かさについて

非常に冷たい	かなり冷たい	やや冷たい	どちらでもない	やや暖かい	かなり暖かい	非常に暖かい
○	○	○	○	○	○	○

8. 雄大さについて

非常に小ぢんまり	かなり小ぢんまり	やや小ぢんまり	どちらでもない	やや雄大	かなり雄大	非常に雄大
○	○	○	○	○	○	○

9. 親近感について

非常に親しみにくい	かなり親しみにくい	やや親しみにくい	どちらでもない	やや親しみやすい	かなり親しみやすい	非常に親しみやすい
○	○	○	○	○	○	○

10. 躍動感について

非常に穏やか	かなり穏やか	やや穏やか	どちらでもない	やや躍動感がある	かなり躍動感がある	非常に躍動感がある
○	○	○	○	○	○	○

11. 気分について

非常に鬱陶しい	かなり鬱陶しい	やや鬱陶しい	どちらでもない	ややさわやか	かなりさわやか	非常にさわやか
○	○	○	○	○	○	○

12. 外見について

非常に地味	かなり地味	やや地味	どちらでもない	やや派手	かなり派手	非常に派手
○	○	○	○	○	○	○

次へ

SurveyMonkey プログラムを使用
今すぐユーザ自身の無料オンラインアンケートを作成しましょう!

付録図 C　印象調査アンケート項目