

一般研究課題 建築空間構成測定システムを用いた
映像の中の建築と都市の環境要素に関する研究
助成研究者 名古屋工業大学 北川 啓介



**建築空間構成測定システムを用いた
映像の中の建築と都市の環境要素に関する研究**
北川 啓介
(名古屋工業大学)

Research on Architecture and City on Space/Image
By Space Composition Measurement System

Keisuke Kitagawa
(Nagoya Institute of Technology)

In this study, we aim at the characterization of "Space/Image" of film, which changes dramatically with the passage of the scene in two-dimensional images in particular. As well as we investigate how the historical architects or urbanists have treated the climate, the religion, the politics, the society, the current of the times in architecture and city and how film directors or cameramen design space in movie with various resources and compositions.

There are many components of movies that create the images in the films. The components include natural materials, artificial materials, inside and outside settings of living creatures as well as other creatures, colors, and Depth on Images. In this paper, we emphasize the field of Depth that is the main factor of the difference between actual three-dimensional space and two-dimensional images from an architectural point of view.

キーワード：映像，空間，建築，都市，近代，環境要素

1. はじめに

世界の様々な地域において、都市は人間生活の舞台として共通であり、人々はその土地の風土に沿った文化・風習を形成し生活を営んできた。やがて、時代と共に近代化が進んでいくのに対し、都市は順応や拒絶を繰り返し変貌しながら、それぞれの都市性を構築してきた。本研究では『西洋』と『東洋』と『近代』のそれぞれのカテゴリに属する代表的な都市の、特に1900年代の近代化の過程を舞台にした映画のうち、特徴的な建築と都市の生活空間が表現された場面を統計的に分析し、比較考察することで、それぞれの都市の都市性・風土性とその近代化について論考することを目的としている。



図1 研究対象

2. 研究対象

都市に対し近代化の浸透の度合を軸として、実際の生活空間を舞台にした映画の中から、『西洋』では1911年の水上都市ベニスを主な舞台にした『ベニスに死す (Death In Venice)』(製作年：1971年、製作国：イタリア/フランス、監督：ルキノ・ヴィスコンティ、脚本：ルキノ・ヴィスコンティ/ニコラ・パダルッコ、撮影：バスクアリーノ・デ・サンティス)、戦後の芸術都市ウィーンを主な舞台にした『第三の男 (The Third Man)』(製作年：1949年、製作国：イギリス、監督：キャロル・リード、脚本：グレアム・グリーン、撮影：ロバート・クラスカー)、戦後の観光都市ローマを主な舞台にした『ローマの休日 (Roman Holiday)』(製作年：1953年、製作国：アメリカ、監督：ウィリアム・ワイラー、脚本：イアン・マクレラン・ハンター/ジョン・ダイトン/ダルトン・トランボ、撮影：フランク・F・プラナー/アンリ・アルガン)の3作品を、『東洋』では戦後の東京を主な舞台にした『東京物語 (Tokyo Story)』(制作年：1953年、制作国：日本、監督：小津安二郎、脚本：野田高梧/小津安二郎、撮影：厚田雄春)、1990年代のベトナムの商業都市ホーチミンを主な舞台にした『シクロ (Cycle)』(制作年：1995年、制作国：フランス、監督：トラン・アン・ユン、脚本：トラン・アン・ユン、撮影：ブノア・ドゥローム)、中国返還前後の植民地都市香港を主な舞台にした『チャイニーズボックス (Chinese Box)』(制作年：1997年、制作国：イギリス/香港、監督：ウェイン・ワン、脚本：ジャン＝クロード・カリエール/ラリー・グロス、撮影：ヴィルコ・フィラチ)の3作品を、『近代』ではニューヨークにおいて1958年のダウNTOWNの高層建築地区を主な舞台にした『未来は今 (The Hudsucker Proxy)』(制作年：1994年、制作国：アメリカ、

監督：ジョエル・コーエン，脚本：イーサン・コーエン / サム・ライミ / ジョエル・コーエン，撮影：ロジャー・ディーキンス)，1980年代のアップタウンの中層建築地区を主な舞台にした『フィッシャー・キング (The Fisher King)』(制作年：1991年，制作国：アメリカ，監督：テリー・ギリアム，脚本：リチャード・ラグラヴェネース，撮影：ロジャー・プラット)，1990年代のブルックリンの低層建築地区を主な舞台にした『スモーク (Smoke)』(制作年：1995年，制作国：アメリカ / 日本，監督：ウェイン・ワン，原作：ポール・オースター，脚本：ポール・オースター，撮影：アダム・ホルンダー)の3作品を選定し，計9作品を研究対象とする。

3. 研究方法

まず，映画の場面が転換するカット毎の時間と静止画を記録すると共に，撮影場所を舞台として記述する。次に，映像空間の奥行きは被写体の大きさと反比例するという原理に基づき，画像内の各被写体までの奥行きを [超近景]，[近景]，[中景]，[遠景] の4つのレイヤに分類すると同時に，その被写体の要素を [都市・自然]，[建築物]，[調度品]，[人・動物]，[小物] の5つのカテゴリに分類し，要素とその構成，レイヤの構成を分析し，各映画の全体からの傾向を確認した後，空間構成による個別考察を行う。

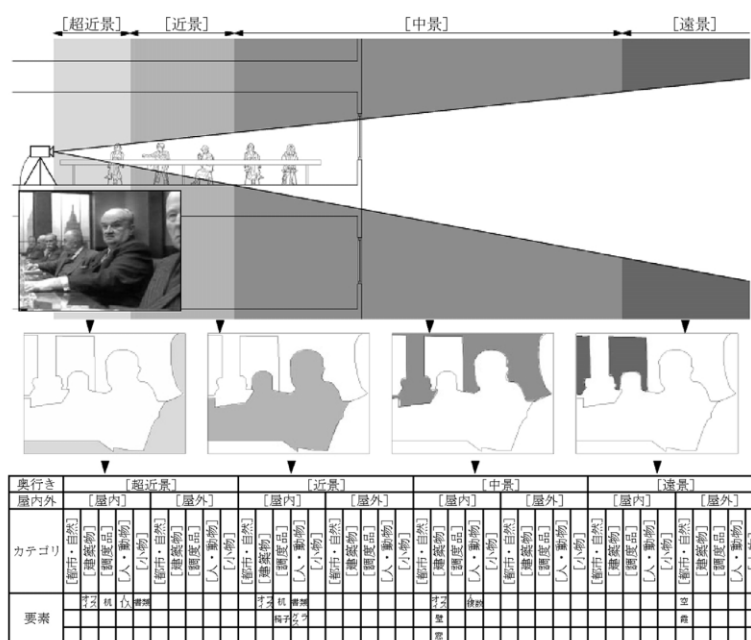


図2 映像の中の空間構成の測定方法

4. 測定方法

4.1 [奥行き] の分類

映像空間の奥行きは被写体の大きさと反比例するという原理に基づき，画像内の各被写体までの奥行きを [超近景]，[近景]，[中景]，[遠景] の4つのレイヤに分類する。それぞれのレイヤの境界は，画像の縦方向の長さに対して人がどのくらいの大きさで映るかに依っている。[超近景]と[近景]との境は人の半身，[近景]と[中景]との境は人の全身，[中景]と[遠景]との境は人の全身が1/3となるところとする。

4.2 [要素] の分類

画像内の [要素] を抽出するに当たりカテゴリを以下のように定義する。

[都市・自然] 都市は、交通機関、乗り物、都市を構成するもので、「歩道」「車」「街灯」「橋」などがこれにあたる。自然は、植物や普遍的な自然やその一部で、「木」「空」「海」「雪」などがこれにあたる。

[建築物] 建築全体あるいは構造物、棟の用途で、「集合住宅」「オフィス」などがこれにあたる。複数の部材が組み合わされて空間を構成する部分で、「壁」「天井」「床」などがこれにあたる。部屋の仕切りとなる建具などで、「ドア」「窓」がこれにあたる。

[調度品] 調度類や家具などで、「机」「椅子」「ベンチ」などがこれにあたる。

[人・動物] 動物で、「人」「犬」「馬」などがこれにあたる。人については人数（1人、2人以上5人以下を複数、6人以上を多数）についても付記した。

[小物] 身の回りの物品で持ち運びが容易なもので、「本」「食器」「タバコ」などがこれにあたる。

4.3 [屋内外] の分類

建築物内を [屋内]、建築物外を [屋外] とする。

5. 『西洋』『東洋』『近代』の個別考察

5.1 『西洋』の考察

[興行き] の組合せでは、3作品を通して、[超近景]のみと、[超近景]と[近景]の組合せのカットは、[興行き]の組合せ毎のカット数が全体のカット数の32.7%、[興行き]の組合せ毎の合計時間が全体の合計時間の24.7%を占め、この組合せの出現頻度が高いことがわかった。人物のクローズアップを中心的に描くことで、主人公に起こる様々な出来事に対する喜怒哀楽の変化や出現するポイントとなる [要素] を効果的に映し出していることがわかる。また、映画全体の時間をカット数で除したカットの平均時間は、『ベニスに死す』が18.7秒、『第三の男』が5.2秒、『ローマの休日』が7.9秒となっており、『ベニスに死す』で長く、リゾート地であるベニスのゆったりとした時間の流れが表現されていた。『第三の男』、『ローマの休日』との違いはサスペンスやコメディといったストーリーの違いからくるものと考えられる。

[屋内]において、3作品に共通して [都市・自然]では、「影」「光」、[建築物]では、建築物の構成要素である「壁」「窓」「ドア」、[調度品]では、「椅子」「机」や美術品の「絵画」、[人・動物]では、「人1人」、[小物]では、情報媒体である「本」「新聞」「書類」が比較的多く出現した。『第三の男』、『ローマの休日』に比べ『ベニスに死す』では、[調度品]に、植栽の「鉢植え」「生け花」が多くみられた。これはベニスに水上の都市で、都市を形成する上で土地に限りがあり外部に「木」を植える余裕がないため、室内空間における植栽が多く見られると考えられ、『ローマの休日』、『第三の男』は市街を舞台としており、広場を中心とした都市構造において市街における景観としての「植栽」が浸透しているためである。[屋外]において、3作品に共通して [都市・自然]では、「空」、[建築物]では、建築物の構成要素である「壁」、[調度品]では、「椅子」「机」、[人・動物]では、「人1人」、[小物]では、「張り紙」「タバコ」が比較的多く出現した。「壁」の出現は、『西洋』がかつて城塞都市であった歴史の中で、市壁内

部で密度の高い都市を形成していた都市構造を表現していると考えられる。『第三の男』では[都市・自然]に「車道」,「広場」,『ローマの休日』では,[都市・自然]に「車道」,「広場」,「遺跡」が多く見られ,広場を中心とした歴史的都市を如実に表現しており,インフラストラクチャの違いがはっきりとみられた。

[屋内外]の組合せにおいて,『ベニスに死す』ではカット数に関しては[屋内]のみのカットが44.2%, [屋外]のみのカットが51.5%, 合計時間に関しては[屋内]のみのカットが39.5%, [屋外]のみのカットが53.1%と多く,[屋内]と[屋外]の区別が三作品の中で最も明確であるのに対し,『第三の男』では[屋内]と[屋外]が共に映っているカットが,カット数に関しては全体のカット数の7.4%, 合計時間に関しては全体の合計時間の8.0%を占め,比較的[屋内]と[屋外]の連続性があり,『ローマの休日』ではカット数に関しては[屋内]のみのカットが48.1%, [屋外]のみのカットが46.3%, 合計時間に関しては[屋内]のみのカットが49.0%, [屋外]のみのカットが43.9%と多く,[屋内]と[屋外]の区別が比較的明確であった。『ベニスに死す』では主人公の孤独感,内に秘めざるを得ない思いを映したものとして閉鎖的な空間が多くなったのに対し,『ローマの休日』,『第三の男』では主人公の外部へ意識が[屋内外]の連続的な空間を映し出すこととなっており,「窓」の大きさや「カーテン」,「ブラインド」による[屋内外]の遮断の度合いが気候とは別の[屋外]との連続性を決めている[要素]だと考えられる。

[奥行き],[屋内外]の組合せにおいて,[屋内]のみのカットでは3作品に共通して,[超近景]から[近景]による[奥行き]の構成のカットによる組合せの出現頻度が高く,『ベニスに死す』では[奥行き]の組合せ毎のカット数が68.8%, [奥行き]の組合せ毎の合計時間が56.3%, 『第三の男』では[奥行き]の組合せ毎のカット数が68.9%, [奥行き]の組合せ毎の合計時間が63.0%, 『ローマの休日』では[奥行き]の組合せ毎のカット数が55.1%, [奥行き]の組合せ毎の合計時間が42.2%を占め,[壁]や[椅子],[机]といった家具と共に人物のクローズアップを中心に,外部からの情報が入ってこない室内空間において,登場人物たちの心の動きが表現されていた。[屋外]のみのカットでは3作品に共通して,[中景]から[遠景]による[奥行き]の構成のカットによる組合せの出現頻度が比較的高く,『ベニスに死す』では[奥行き]の組合せ毎のカット数が35.9%, [奥行き]の組合せ毎の合計時間が42.0%, 『第三の男』では[奥行き]の組合せ毎のカット数が34.1%, [奥行き]の組合せ毎の合計時間が35.2%, 『ローマの休日』では[奥行き]の組合せ毎のカット数が34.3%, [奥行き]の組合せ毎の合計時間が27.3%を占め,それぞれの都市の特徴となる空間を表現した場面が多く『ベニスに死す』では都市の境界空間となる海を背景とした浜辺,『第三の男』では路地を挟み建物で囲まれた住宅街,『ローマの休日』では広場を中心に放射状に広がる市街が表現されていた。ウィーンではローマに比べ都市交通が発達していないため,[車道],[歩道]の間隔が比較的狭くなっており,周囲を建築物に囲まれた街路でできていることから,[遠景]における空間の広がりがないことがわかった。[屋内外]のみのカットについて,『第三の男』,『ローマの休日』では[屋内]が[超近景]から[近景]による[奥行き]の構成で,[屋外]が[遠景]による構成のカットによる組合せの出現頻度が高く,『第三の男』は[奥行き]の組合せ毎のカット数が36.5%, [奥行き]の組合せ毎の合計時間が50.0%で,集合住宅の一室から隣家の壁面を映した場面,『ローマの休日』は[奥行き]の組合せ毎のカット数が54.7%, [奥行き]の組合せ毎の合計時間が68.1%で,集合住宅の一室から空

や市街を映した場面が表現されていた。『ベニスに死す』では、[屋内]が[近景]から[中景]による[奥行き]の構成で、[屋外]が[遠景]による構成のカットによる組合せの出現頻度が高く、[奥行き]の組合せ毎のカット数が53.3%、[奥行き]の組合せ毎の合計時間が50.0%で、ホテルの一室から空や浜辺を映した場面が表現されていた。[屋内]にいる人物を映す手前の空間に違いがあり、『ベニスに死す』といったゆっくりとした時間の流れにおいて、手前の空間に余裕をもたせて緊張感の無い空間を構成していると考えられる。

5.2 『東洋』の考察

[奥行き]の組合せでは、3作品を通して、[超近景]のみと、[超近景]と[近景]の組合せのカットは、[奥行き]の組合せ毎のカット数が全体のカット数の40.4%、[奥行き]の組合せ毎の合計時間が全体の合計時間の33.7%を占め、この組合せの出現頻度が高いことがわかった。人物のクローズアップを中心的に描くことで、主人公に起こる様々な出来事に対する喜怒哀楽の変化や出現するポイントとなる[要素]を効果的に映し出していることがわかった。また、映画全体の時間をカット数で除したカットの平均時間は、『東京物語』が10.6秒、『シクロ』が13.9秒、『チャイニーズボックス』が9.4秒となっており、全体的に長く、ゆったりとしたドキュメンタリー的なカットの流れにおいて都市の動きがそのまま表現されていた。

[屋内]において、3作品に共通して[建築物]では、建築物の構成要素である「壁」、「窓」、[調度品]では、「柵」、「机」、[人・動物]では、「人1人」、[小物]では、「タバコ」、「本」が多く出現した。『東京物語』、『シクロ』では、[建築物]に、「床」が多く見られ、これは東京、ホーチミンにおける生活空間が椅子に座って生活する文化性に比べ、床に座って生活をする文化性が高いことが考えられ欧米の植民地であった香港における西洋文化の吸収の早さが表れていた。また、『シクロ』では全体的に「魚」、「虫」、「トカゲ」、「豚」などの生き物の出現頻度が高く、本来[屋外]にいるはずの生き物が[屋内]に侵入してきており、建造物の仕舞の悪さを露呈すると共に、人々の生活環境に対する意識の低さを表現していた。[屋外]において、3作品に共通して[都市・自然]では、「空」、「木」、[建築物]では、建築物の構成要素である[壁]、「窓」、[人・動物]では、[人複数]、が多く出現した。『シクロ』では、[都市・自然]に、「車道」、「シクロ」、「バイク」が多く見られ、『チャイニーズボックス』では[都市・自然]に「車道」、「歩道」、「標識」が多くみられた。これはホーチミンに比べ劇的な発展を遂げている香港において、都市交通が整備されていることを表現していた。

[屋内外]の組合せにおいて、『東京物語』では[屋内]と[屋外]が共に映っているカットが、カット数に関しては全体のカット数の24.5%、合計時間に関しては全体の合計時間の29.4%を占め、非常に[屋内]と[屋外]の連続性があることがわかり、『シクロ』ではカット数に関しては[屋内]のみのカットが56.5%、[屋外]のみのカットが36.0%、合計時間に関しては[屋内]のみのカットが56.5%、[屋外]のみのカットが36.4%と多く、[屋内]と[屋外]の区別が三作品の中で最も明確であった。『チャイニーズボックス』では[屋内]と[屋外]が共に映っているカットが、カット数に関しては全体のカット数の8.9%、合計時間に関しては全体の合計時間の11.4%を占め、比較的[屋内]と[屋外]の連続性があることがわかった。高温多湿な気候から『東洋』における[屋内外]の連続性や開口部の開放感が全体的にみられた。

[奥行き]、[屋内外]の組合せにおいて、[屋内]のみのカットでは3作品に共通して、[超近

景]から[近景]による[奥行き]の構成のカットによる組合せの出現頻度が高く、『東京物語』では[奥行き]の組合せ毎のカット数が59.1%,[奥行き]の組合せ毎の合計時間が44.5%、『シクロ』では[奥行き]の組合せ毎のカット数が80.0%,[奥行き]の組合せ毎の合計時間が77.7%、『チャイニーズボックス』では[奥行き]の組合せ毎のカット数が63.9%,[奥行き]の組合せ毎の合計時間が67.1%を占め、「壁」や「床」と共に人物のクローズアップを中心に、外部からの情報が入ってこない室内空間において、登場人物たちの心の動きが表現されていた。[屋外]のみのカットでは『東京物語』、『チャイニーズボックス』で,[中景]から[遠景]による[奥行き]の構成のカットによる組合せの出現頻度が比較的高く、『東京物語』では[奥行き]の組合せ毎のカット数が62.5%,[奥行き]の組合せ毎の合計時間が64.8%、『チャイニーズボックス』では[奥行き]の組合せ毎のカット数が18.1%,[奥行き]の組合せ毎の合計時間が12.4%であり、『シクロ』では,[超近景]から[近景]による[奥行き]の構成のカットによる組合せの出現頻度が比較的高く,[奥行き]の組合せ毎のカット数が35.8%,[奥行き]の組合せ毎の合計時間が36.0%を占め、それぞれの都市の特徴となる空間を表現した場面が多く、『東京物語』では海や山といった自然や、煙突や堤防といった土着的な風景、『チャイニーズボックス』では高層ビルを背景とした路地の住宅街、『シクロ』では路上を中心として市街が表現されていた。日本では地理的な違いにより都市の特徴が表れており、海の近くの田舎街や内陸の発展した市街地など地域ごとにその特徴が表され、都市のイメージとなっていた。[屋内外]のみのカットでは3作品に共通して,[屋内]が[超近景]から[近景]による[奥行き]の構成で,[屋外]が[遠景]による構成のカットによる組合せの出現頻度が全体的に高く、『東京物語』では[奥行き]の組合せ毎のカット数が60.0%,[奥行き]の組合せ毎の合計時間が53.7%で、戸建住宅の一室から私的な庭を挟み隣の戸建住宅を映した場面、『シクロ』では[奥行き]の組合せ毎のカット数が29.4%,[奥行き]の組合せ毎の合計時間が41.1%で、集合住宅の一室から格子や網戸により連続性を持たせ車道や歩道を映した場面、『チャイニーズボックス』では[奥行き]の組合せ毎のカット数が28.1%,[奥行き]の組合せ毎の合計時間が19.3%で、集合住宅の一室から隣家の室内まで映った場面が表現されていた。一般的に『西洋』では気候や文化から外部空間との連続性をもたせる傾向があるが、プライバシーに対する意識の違いがあり、東京に比べてホーチミン、香港の2都市で意識が低いことがわかった。ホーチミンでは建築物の建具が遮音性や隔壁に対して配慮されていないものが多く、香港では都市が短期間で急速に発展されたことによる意識の改善が行われていないためと考えられる。

5.3 『近代』の考察

[奥行き]の組合せでは、3作品を通して,[超近景]のみと,[超近景]と[近景]の組合せのカットは,[奥行き]の組合せ毎のカット数が全体のカット数の46.8%,[奥行き]の組合せ毎の合計時間が全体の合計時間の38.4%を占め、この組合せの出現頻度が高いことがわかった。人物のクローズアップを中心的に描くことで、主人公に起こる様々な出来事に対する喜怒哀楽の変化や出現するポイントとなる[要素]を効果的に映し出していることがわかった。また、映画全体の時間をカット数で除したカットの平均時間は、『未来は今』が5.5秒、『フィッシャー・キング』が7.5秒、『スモーク』が23.6秒となっており、『スモーク』で長く、マンハッタンの喧噪とは違い、低層住宅街であるブルックリンのゆったりとした時間の流れが表現されていた。

[屋内外]の組合せにおいて、『未来は今』では[屋内]と[屋外]が共に映っているカットが、カット数に関しては全体のカット数の17.9%、合計時間に関しては全体の合計時間の17.0%を占め、比較的[屋内]と[屋外]の連続性があることがわかった。『フィッシャー・キング』ではカット数に関しては[屋内]のみのカットが40.8%、[屋外]のみのカットが54.5%、合計時間に関しては[屋内]のみのカットが33.7%、[屋外]のみのカットが60.8%と多く、[屋内]と[屋外]の区別が三作品の中で最も明確であった。『スモーク』では[屋内]と[屋外]が共に映っているカットが、カット数に関しては全体のカット数の31.9%、合計時間に関しては全体の合計時間の39.4%を占め、非常に[屋内]と[屋外]の連続性があることがわかった。『スモーク』ではブルックリンの低層住宅地区が舞台となっており、登場する場面も街路面した煙草屋が多く、街を往来する人々や交通を映し出し、日常の風景を表すことで住宅街のゆっくりとした時間の流れやコミュニティの存在を表現しているためであり、『未来は今』、『フィッシャー・キング』では[屋外]に対して閉鎖的なオフィス街や匿名性のある住宅地区と異なっていた。[屋内]において、3作品に共通して[建築物]では、建築物の構成要素である「壁」、「窓」、「ドア」、「照明」、[調度品]では、「柵」、「机」、「椅子」、[人・動物]では、「人1人」、[小物]では、「タバコ」が比較的多く出現した。『未来は今』では、[調度品]に、「絵画」が多く見られ、アップタウンやブルックリンの住宅街に比べ、芸術の発信地であるダウントウンにおける室内空間の美術への意識の高さを表現していると共に、オフィス街といった均一的な都市景観における生活空間にゆとりの[要素]を取り入れようとするのがわかった。[屋外]において、3作品に共通して[都市・自然]では、「車道」、「歩道」、「車」、[建築物]では、建築物の構成要素である「壁」、「窓」、[調度品]では、「看板」、「椅子」、[人・動物]では、「人1人」、が比較的多く出現した。3作品を通して、[調度品]に、「看板」が多く見られ、世界経済の中心地である都市の視覚情報に溢れた活気のある空間を表現しており、住宅地区の中にも商業が介入した利便性のある生活空間であると考えられる。

[奥行き][屋内外]の組合せにおいて、[屋内]のみのカットでは3作品に共通して、[超近景]から[近景]による[奥行き]の構成のカットによる組合せの出現頻度が高く、『未来は今』では[奥行き]の組合せ毎のカット数が59.6%、[奥行き]の組合せ毎の合計時間が58.8%、『フィッシャー・キング』では[奥行き]の組合せ毎のカット数が34.8%、[奥行き]の組合せ毎の合計時間が28.4%、『スモーク』では[奥行き]の組合せ毎のカット数が93.0%、[奥行き]の組合せ毎の合計時間が84.0%を占め、「壁」、「窓」、「ドア」と共に人物のクローズアップを中心に、登場人物たちの心の動きが表現されていた。『未来は今』に対して、『スモーク』では煙草屋でのユーモアと人情味あふれる人間ドラマといったストーリーにおいて人々の心情を中心に描くことで日常の雰囲気や感情を映し出しており、マンハッタンの喧噪とは異なるゆっくりとした時間の流れを表現していた。[屋外]のみのカットでは『未来は今』で、[超近景]から[近景]による[奥行き]の構成のカットによる組合せの出現頻度が比較的高く、[奥行き]の組合せ毎のカット数が44.1%、[奥行き]の組合せ毎の合計時間が48.4%、『フィッシャー・キング』では、[中景]から[遠景]による[奥行き]の構成のカットによる組合せの出現頻度が比較的高く、[奥行き]の組合せ毎のカット数が82.0%、[奥行き]の組合せ毎の合計時間が68.9%であり、『スモーク』では、[近景]から[中景]による[奥行き]の構成のカットによる組合せの出現頻度が比較的高く、[奥行き]

の組合せ毎のカット数が38.1% , [奥行き] の組合せ毎の合計時間が36.0%を占め , それぞれの都市の特徴となる空間を表現した場面が多く , 『未来は今』では高層ビル都のオフィス街 , 『フィッシャー・キング』ではセントラルパークの空を背景に高層ビル , 『スモーク』では人々の往来する低層住宅街が表現されていた。

[屋内外] のみのカットについて , 『未来は今』では [屋内] が [超近景] から [近景] による [奥行き] の構成で , [屋外] が [中景] から [遠景] による構成のカットによる組合せの出現頻度が高く , [奥行き] の組合せ毎のカット数が46.9% , [奥行き] の組合せ毎の合計時間が42.9%で , 高層ビルの上階の一室から空を背景に高層建築物を映した場面 , 『スモーク』では , [屋内] が [超近景] から [近景] による [奥行き] の構成で , [屋外] が [近景] から [中景] による構成のカットによる組合せの出現頻度が高く , [奥行き] の組合せ毎のカット数が75.9% , [奥行き] の組合せ毎の合計時間が80.2%で , 煙草屋の店内や集合住宅の一室を舞台とし , 通りや街並みを映した場面が表現されていた。『フィッシャー・キング』では [奥行き] の構成にばらつきがあり特徴がみられなかったが , これは [屋内外] における連続性の低さを示すと共に , 人々のプライバシーに対する意識の高さを示すものであった。『スモーク』のコミュニティを感じさせる [屋外] の風景に対し , 『未来は今』では高層ビルの一室において , 「空」を背景に周囲の均質的な高層建築物により一足飛びのモダニズムの浸透を映し出していた。

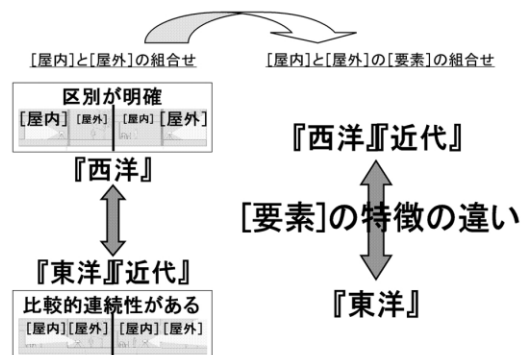


図3 [屋内] と [屋外] による考察

6. 『西洋』 『東洋』 『近代』 の比較考察

前章により , [屋内外] の組合せにおいて , 『東洋』 , 『近代』 の作品に比べ 『西洋』 の作品では全般的に [屋内] と [屋外] の区別が比較的明確であり , 『東洋』 , 『近代』 の作品では全般的に [屋内] と [屋外] の連続性があることがわかった。これはストーリーによるところが大きい , 『東洋』 , 『近代』 と 『西洋』 の気候の違いが , 『東洋』 , 『近代』 において高温多湿な気候に対応した窓面積や建具の違いとして表れたと考えられる。

[奥行き] の組合せにおいて , 『西洋』 , 『東洋』 , 『近代』 の9作品を通して , [超近景] のみと , [超近景] と [近景] の組合せのカットの出現頻度が高く , 人物のクローズアップを中心的に描くことで , 登場人物に起こる様々な出来事に対する喜怒哀楽の変化や出現するポイントとなる [要素] を効果的に映し出しているといえる。このことについて , [屋内] のみのカットでも 『西洋』 , 『東洋』 , 『近代』 の9作品においてこの傾向がみられたのに対し , [屋外] のみのカットでは [奥行き]

の組合せにそれぞれの都市ごとの違いがみられ、主に『西洋』、『東洋』の作品では[中景]から[遠景]による[奥行き]の構成のカットによる組合せの出現頻度が高く、その都市の風景的な場面が映し出されていたのに対し、『近代』の作品では3つの地区それぞれで違っており、高層地区であるほど[奥行き]が浅くなる傾向がみられた。一般的に近代化が進むにつれ建築物は高層化になっていく。その過程において、『近代』では近代化が短期間で急速に進行していったため、各地区が都市のどれだけ中心部に位置するか、どのような機能を持つかといったことで都市化の進行に差が生まれた。このことが『近代』おける地区間の[奥行き]となって表れ、全体的な『西洋』、『東洋』と『近代』の差となって表れたと考えられる。

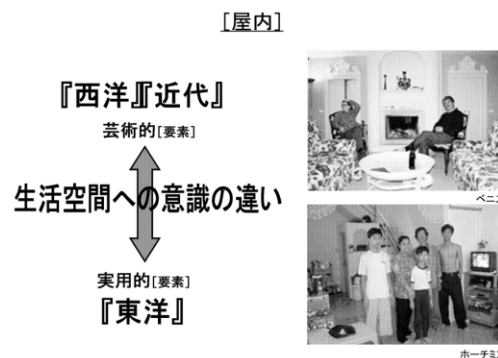


図4 [要素]による考察

[屋内外]のカットでは『西洋』、『東洋』、『近代』全体的に[屋内]が[超近景]から[近景]による[奥行き]の構成で、[屋外]が[中景]から[遠景]による構成のカットによる組合せの出現頻度が高く、都市毎の室内空間から外部空間への意識の違いにより都市それぞれに特徴がみられ、映画のストーリーに関係して地域ごとの特徴を示したものであった。主に観光地や市街地では街の賑わいを映しており、住宅地やリゾート地ではゆったりとした人々の流れや変化の無い風景を映したものが多かった。

[要素]に関しては、[屋内]において、『西洋』では「絵画」、「生け花」といった芸術的要素の出現頻度が高い一方、『東洋』では低く、代わりに日用必需品の割合が高かった。近代化が急速に浸透していく中で芸術性への興味が比較的少ないと考えられ、住空間に置いてゆとりが感じられず、機能性や実用性を重要視する動向が読み取れる。これに比べ『近代』では、「テレビ」「冷蔵庫」といった電化製品と共に、「絵画」の出現頻度が高く、室内空間で[調度品]の近代化が進むとともに芸術的要素を求める傾向があり、生活空間にゆとりがみられた。また、『西洋』『近代』では[椅子]の出現頻度が高く、『東洋』では[床]の出現頻度が高いことから、生活をする習慣、文化の違いがみられた。[屋外]において、[都市・自然]では全体的に「車道」や「歩道」などインフラストラクチャに関する[要素]の出現頻度が高いなか、『東洋』では「堤防」や「土手」といった土着的な[要素]や、『西洋』では「広場」や「水路」といった歴史的な[要素]が出現しており、それに付随した交通手段として「車」、「バス」、「バイク」、「電車」といった動力に基づくものと、「自転車」、「馬車」、「船」などの人力に基づくものが出現していた。『西洋』、『東洋』、『近代』の順に人力の交通手段の割合が低くなっており、一般的に動力と人力の出現頻度の割合は近代化の浸透

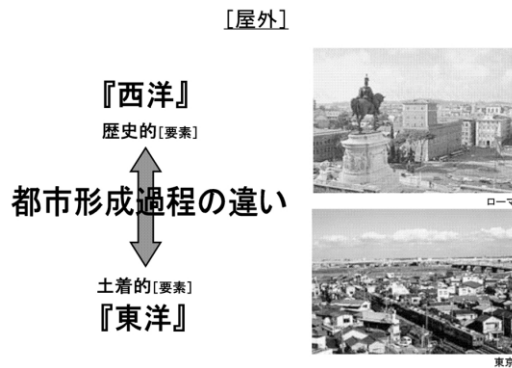


図5 [屋外]の要素の考察

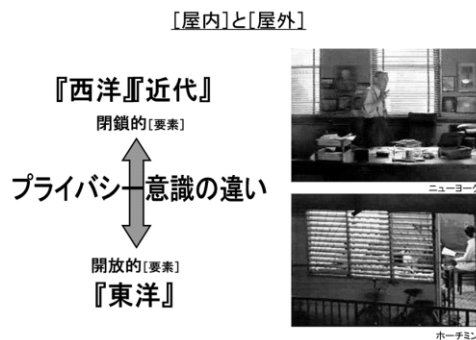


図6 [屋内]と[屋外]の隔ての考察

の割合を知るうえで一つの指標となっていることから、『近代』における都市交通の近代化がみられる。[屋内外]において、『東洋』では[屋内]と[屋外]を仕切る[要素]として「障子」、「戸」、「格子」、「ブラインド」などが出現し、いずれも外部と内部を緩やかに繋いでいた。『近代』、『西洋』では「窓」と「カーテン」、「ブラインド」の組合せにより外部との視線を調整しており、都市、地区毎に違いがみられた。『東洋』では遮音性や隔壁といったプライバシーの確保よりも、通風や放熱といった気候に対する配慮を優先しており、『近代』、『西洋』では主に[屋内]への視線を遮断しようとする意識がみられる。9作品共通して「車」や「車道」、「机」や「柵」の出現頻度が高い一方、[小物]でみられた[要素]はストーリーによるところが大きく、映画によって様々な違いがみられた。[小物]の種類をそれぞれ見てみると、『西洋』で213種類、『東洋』で378種類、『近代』で263種類であり『東洋』で種類が多く、様々な[要素]を煩雑させることで雑然とした空間を表現しているといえる。

7. 結論

二次元画面において、絵画や写真は画家の恣意性が強く固定性化したものであることが多いが、それに比べ映画における二次元画面は連続性があり、見る者に三次元空間を認識させやすく現実の空間に近いといえる。それゆえ人々は、絵画や写真よりも映像において都市空間の追体験を行いやすく、よりはっきりとした都市に対するイメージを持つことができるのである。特に映画はストーリーを持つため、都市を舞台にした映画における出現要素は、ストーリーとあいまって、都市性を表現する重要な意味を含むものが多いということがわかった。結果、本研究では『西洋』、『東洋』、

『近代』の生活空間を映し出された映画を考察したところ、特に[屋内]と[屋外]の[要素]にそれまでに築きあげられてきた都市に近代化が浸透していく様子が確認できた。

『西洋』では『東洋』、『近代』に比べ都市が古くから形成されてきた過程において、城塞を備えた都市構造であった。そのため市街でコミュニティを形成する「広場」が現れ都市規模が拡大する際に市壁内部での建造物の密度が高くなった。対して『東洋』、『近代』では都市規模が拡大する際に郊外を含みながら成長したことや高温多湿の気候もあいまって「広場」が現れず、「広場」で繰り上げられるコミュニティが「路地」で繰り上げられたため道が生活空間としての機能を兼ね備えたと考えられる。『東洋』では生活空間としての道との連続性や、夏も冬も涼しい風や温かい日光を内部空間に取り入れようとする機能性を確保するために、窓や壁を仕切る[要素]として格子や戸などの開放性の高い建具が使われた。これにより『西洋』に比べ[屋外]への意識が高くなり、[屋内]の[調度品]に美術的性質よりも実用性を求めるようになった。そして、『近代』では[屋内],[屋外]での生活空間の近代化が進んだことにより、気候やコミュニティに対する意識が低くなり、[屋内]への意識と共にプライバシーへの意識が建築空間として表れていると考えられる。この意識の相違が地域特性に応じた外部空間への意識の違いとなり表れたと考えられる。

『西洋』では、都市スケールでの近代化が先に進み、生活空間においては充足する形であらゆる階層の人々に近代化が浸透していったことに対し、『東洋』では、もともと風土が残る都市の部分部分に近代化が持ち込まれ、人々の生活空間に階層的に浸透したといえる。その結果、『東洋』の都市の多くでは貧富の差が生まれ、現在も重要な都市問題として取り上げられている。『近代』では、風土的、土着的なものは一切無い均質的都市空間に、20世紀の到来と共にあらゆるものの近代化が一足飛びに浸透したことで、ひとつの都市において地区毎に特徴が表れ、地域的、文化的、空間的に集約された都市を形成したといえる。

参考文献

- 1) 長谷正人：映像という神秘と快樂，以文社，2000年12月
- 2) 早瀬幸彦，田中理嗣，近藤正一，若山 滋：「視深度」による建築平面記述・評価の研究，日本建築学会計画系論文集 No.484号，pp.123～128，1996.6
- 3) 早瀬幸彦，近藤正一，松本直司，若山 滋：「視深度」による建築平面記述・評価の研究 近代住宅作品の主室の評価，日本建築学会計画系論文集 No.493，pp.169～174，1997.3
- 4) 早瀬幸彦，北川啓介，張 健，松本直司，若山 滋：「視深度」による建築平面記述・評価の研究 心理実験との比較考察，日本建築学会計画系論文集 No.495，pp.125～129，1997.5
- 5) 北川啓介，早瀬幸彦，近藤正一，張 健，姜 涌，若山 滋：「視深度」による建築平面記述・評価の研究 壁と開口部を考慮した近代住宅作品の空間構成，日本建築学会計画系論文集 No.522，pp.187～194，1999.8
- 6) 北川啓介，横山順子，早瀬幸彦，麓 和善，若山 滋：茶室内の亭主位置と正客位置における視空間の構成について <視深度>による建築平面記述・評価の研究，日本建築学会計画系論文集 No.525，pp.115～122，2001.3
- 7) 坂井 猛，出口 敦，萩島 哲，朴 鍾瀧，菅原辰幸：「浮世絵風景絵画にみる景観分類に関する研究」，日本建築学会計画系論文集 No.461，pp.165～174，1994.7

- 8) 鷗 心治, 萩島 哲, 出口 敦, 坂井 猛, 趙 世展: 広重の浮世絵風景画に描かれた河川景観の構図に関する一考察, 日本建築学会計画系論文集 No.482, pp.155~163, 1996.4
- 9) 鷗 心治, 日高圭一郎, 佐谷宣昭, 坂井 猛, 萩島 哲: 広重の浮世絵風景画にみる樹木の構図的機能に関する考察, 日本建築学会計画系論文集 No.507, pp.165~171, 1998.5
- 10) 坂井 猛, 萩島 哲, 出口 敦, 鷗 心治, 日高圭一郎: 浮世絵風景画に描かれた宿場の景観構成に関する考察, 日本建築学会計画系論文集 No.509, pp.149~156, 1998.7
- 11) 神谷文子, 浦山益郎, 北原理雄: 主題要素の写され方からみた都市景観写真の構図に関する研究 欧米10都市の観光ガイドブックを事例として, 日本建築学会計画系論文集 No.528, pp.179~186, 2000.2
- 12) 大西二州, 鳴海邦碩, 久 隆浩, 橋爪紳也: 『浪速百景』に描かれた近世大阪の都市景観構造に関する考察, 日本都市計画学会都市計画論文集 No.23, pp.223~228, 1988
- 13) 矢部恒彦, 北原理雄: 若年女性対象の量販一般雑誌に掲載された都市の情景に関する研究, 日本建築学会計画系論文集 No.463, pp.139~148, 1994.9