

浮世絵が小津安二郎の映画の表現形式に与えた影響に関する研究

A Study of the Ukiyo-e Influence on Yasujiro Ozu's Film Style

エブギン シェムセツディン EVGIN Semseddin

デジタルハリウッド大学大学院 院生
Digital Hollywood University, Graduate School

本研究では、視覚芸術における映画表現形式への解釈の枠組みのなかで、浮世絵が小津安二郎の映画の表現形式に与えた影響について検討した。現在では小津安二郎に関する多くの研究があるが、小津安二郎の映画の表現形式における浮世絵の影響についてはほとんど知られていない。浮世絵と小津安二郎の映画から収集したデータを視覚的に分析した結果、小津安二郎は浮世絵のデザイン原則や要素を映画の表現形式で再解釈していることが見出された。この研究ノートでは、実例を示してその内容を考察した。

キーワード：映画の表現形式、浮世絵、小津安二郎、映像分析

1. はじめに

小津安二郎の映画が日本的と言われるのはなぜだろうか。

小津安二郎の映画の構図が浮世絵と似ていることがあることが知られている^[1]。小津安二郎は日常生活に焦点を当てているが、浮世絵もテーマとして日常生活がよく取り上げられたことが知られている。また、彼の構図は浮世絵のように雑然としていることがあり、オブジェクトの配置は浮世絵を彷彿とさせることもある^[2]。浮世絵に似た小津安二郎のローアングルカメラの使用に関する考察もされている^[3]。

小津安二郎は、祖父から継承された浮世絵を松竹大船撮影所の監督室の壁に掛けていた。それは、彼が浮世絵に敬意と関心を持っていたこととして理解される^[4]。『秋刀魚の味』でも同じ浮世絵を使用し、映画のストーリーとその浮世絵のテーマを結びつけている^[5]。

小津安二郎は、シーンのデザインを非常に重視していたことが知られている^[6]。そのため、本研究では、小津映画の視覚表現形式をデザイン原則や要素に基づいて検討する。筆者が考えるデザイン原則は、構成、強調、スケール、バランス、リズム、形、空間、色である。構図というのは、画面の視覚要素の配置である。そしてバランスは、構図内の要素間の平衡である。リズムは、同じまたは類似の要素を特定の順序で繰り返すことによって作成される。フォーカルポイントとは、画面のなかで注目を集めたいオブジェクトを部分の隔離によって強調することである。構図内のオブジェクトで塗りつぶされた部分はポジティブスペースと呼ばれ、そして空の部分はネガティブスペースと呼ばれている^[7]。

小津安二郎の映画において浮世絵の影響があるという指摘があったとしても、この主題に焦点を当てた分析的な研究はなかった。小津安二郎が浮世絵にどのように影響されたか、そして彼の映画の表現形式をどのように解釈するかについての詳細な調査は見られない。本研究の目的は、浮世絵が小津安二郎の映画の視覚的表現形式に与えた影響を調べることにある。体系的な分析によって、小津安二郎の映画の理解に貢献することを目指す。

2. 研究の方法

この章では、本研究の方法とアプローチを説明する。

2.1 研究のデザイン

本研究では、小津映画と浮世絵からデータを収集することにより、小津安二郎の映画に対する浮世絵の影響を調査する。研究のアプローチは帰納的、つまり質的調査である^[8]。

本研究では、浮世絵と映画の形式的特徴をデザイン原則の面で比較した。分析対象としたサンプルは、歌川広重や葛飾北斎の浮世絵と小津映画から得た画像である。

2.2 データ収集

データ収集の段階では、浮世絵や映画の視覚特徴が何であるかという問題について検討した。オンライン環境から浮世絵を入手した^{[9][10]}。小津映画はデジタルプラットフォームから、またはDVDとして入手した。そして、検討課題に関する二次データを収集するために、国立映画アーカイブを訪問した。

一次的なデータ作成手段は、本研究自身による視聴である。二次的な手段として、Affinity Designerソフトウェアでの画像操作を使用した^[11]。

データを収集している間、ログに記録し、注意深くグループ化した。そして信頼性の確保のために、データは複数のソースからトライアンギュレーションして分析した^[12]。

2.3 データ分析

データは、手動でコードを抽出し、コードをカテゴリにまとめることにより、絶えざる比較法を使用して分析した^[13]。つまり、得られたビジュアルは、「浮世絵」と「小津」という二つのメインカテゴリに分類され、デザイン要素に従ってサブカテゴリに分類された。次に、サブカテゴリに従って比較分析を行った。

選択された映画を15～20回繰り返して視聴し、繰り返されたデザイン要素がある全てのシーンのスクリーンショットを撮った。撮られた画像は、メインのデザイン特徴に従って、以前に作成したサブカテゴリに配置した。浮世絵についても同様の処理をした。収集した画像は、視覚的なデザイン原則に従ってのみ分析した。つまり、作品に関連する、テーマ、制作手法、サウンドなどの他の映画的内容の特徴は考慮から外した。

Affinity Designソフトウェアの使用で取得した分析結果を視覚化することによって図表を作成した。そして、その図表を互いに比較し、同様の特徴があるかを決定した。

3. 分析成果

この章では、本研究の分析結果について説明する。

3.1 フォーカルポイント

浮世絵でよく見られる表現方法の一つは、フォーカルポイントであった。特に富士山をテーマにした浮世絵では、何度もフォーカルポイントとしての富士山が、他のオブジェクトや構図の要素で隔離によって強調されていた(図1)。

浮世絵では、フォーカルポイントは通常、長方形(図2)および円形(図3)のような幾何学的形状で提供されていた。

小津安二郎は頻りにフォーカルポイントを使用した。彼は時々、キャラクターの手にある物でフォーカルポイントを隔離した(図4)。しかし、ほとんどの場合、屋内では戸口(図5)、屋外では建物を使用した(図6)。



図1：葛飾北斎『富嶽三十六景 遠江山中』
フォーカルポイント使用で富士山を強調



図2：葛飾北斎『富嶽三十六景 武州千住』
長方形のフォーカルポイント



図3：葛飾北斎『富嶽三十六景 尾州不二見原』
円形のフォーカルポイント

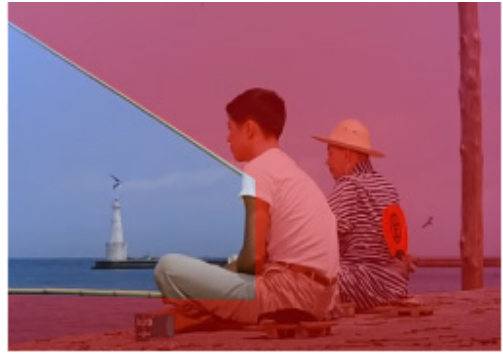


図4：小津安二郎『浮草』(1959年)
フォーカルポイント使用で灯台を強調



図5：小津安二郎『秋日和』(1960年)
長方形のフォーカルポイント

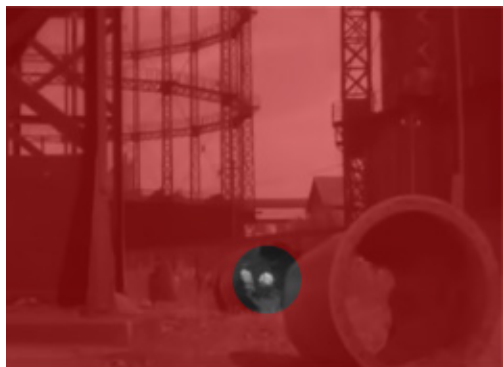


図6：小津安二郎『風の中の牝雞』(1948年)
円形のフォーカルポイント

3.2 色とリズム

浮世絵では、人物や日用品や建物に同じ色を繰り返し使用することで、構図のリズムが構成された(図7)。また、構図に繰り返しのない色を使用して、フォーカルポイントまたはバランスを提供した(図8)。

色は、構図におけるリズムとバランスの要素として、小津映画で最も使用されたものであった。小津安二郎は、色と幾何学的形状の繰り返しを組み合わせることで、構図にリズムを与えた(図9)。また、彼はフォーカルポイントを強調するためにも色を使用した(図10)。



図 7：歌川広重『東海道五十三次 日本橋曙之景』
黄色の繰り返しでリズム



図 8：葛飾北斎『石薬師』赤い色の使用



図 9：小津安二郎『秋刀魚の味』（1962年）
黄色の繰り返しでリズム



図 10：小津安二郎『浮草』（1959年）赤い色の使用

3.3 スペース

浮世絵では、スペースの使用法が三種類観察された。

一つ目は、ポジティブスペースを中央に集めた構図であった。このとき、コンポジションの上部、右側、左側にあるのがネガティブスペースであった（図 11）。

二つ目は、ポジティブスペースが左右に配分された構図であった。そして、ネガティブスペースが中央にあった（図 12）。

三つ目では、ポジティブスペースは右側または左側に配置された。そして反対側にはネガティブスペースがあった（図 13）。

これらの三つのスペースの使用方法はすべて、小津安二郎の構図で頻繁に使用されたものであった（図 14）（図 15）（図 16）。

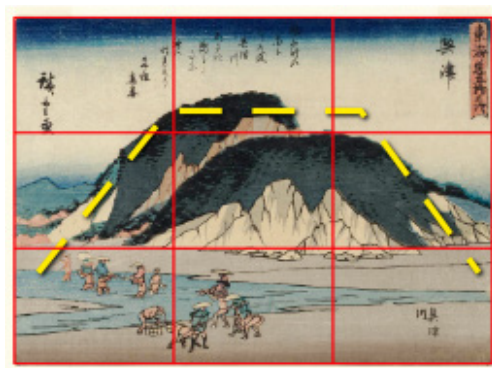


図 11：歌川広重『東海道五十三次 興津』
中央にポジティブスペース

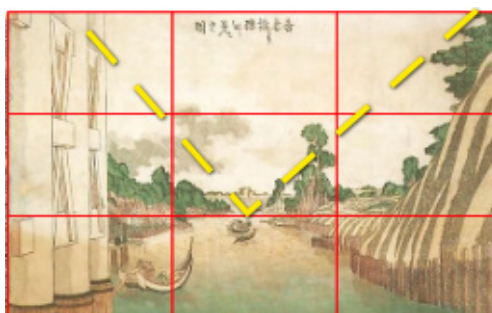


図 12：葛飾北斎『吾妻橋隅田見之図』
右左に配置されたポジティブスペース



図 13：歌川広重『東海道五十三次 成田道中』
片側にポジティブスペース

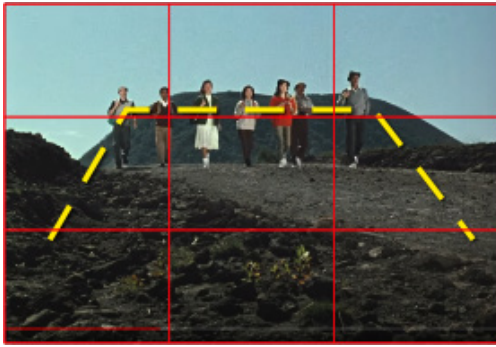


図 14：小津安二郎『秋日和』（1960年）
中央にポジティブスペース

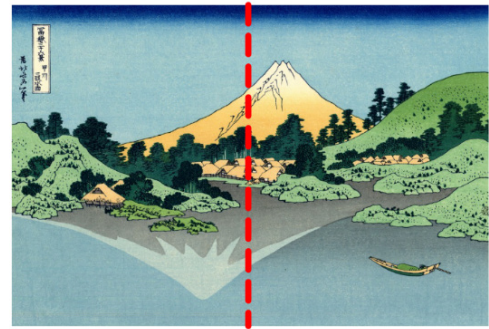


図 17：葛飾北斎『富嶽三十六景 甲州三坂水面』
ビジュアルバランス

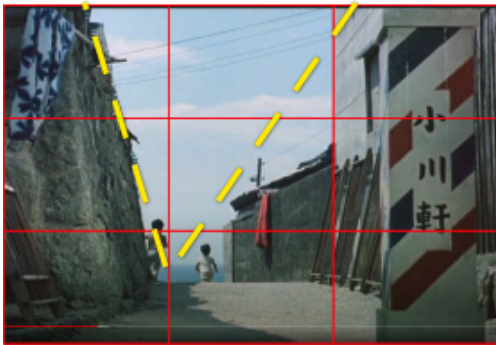


図 15：小津安二郎『浮草』（1959年）
右左に配置されたポジティブスペース



図 18：小津安二郎『秋刀魚の味』（1962年）
小津のビジュアルバランス

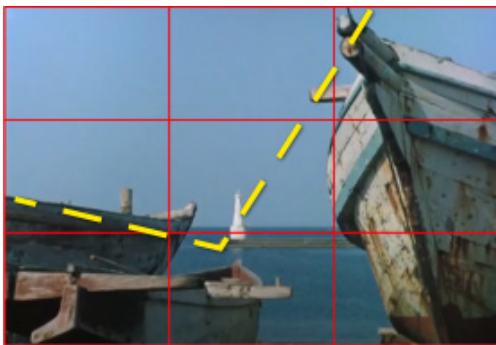


図 16：小津安二郎『浮草』（1959年）
片側にポジティブスペース

3.4 バランス

縦にバランスの取れた構図が浮世絵では多く見られた。しかし、このバランスは対称的ではない。画面の両側が視覚的に強調されているため、構図のバランスが取れていた。ただし、中央にあるメインオブジェクトは正確には中央に配置されていない(図 17)。

小津安二郎はバランスの取れた構図を何度も使ってきたが、ほとんどの場合対称性を確立していなかった(図 18)。

小津自身が描いた『秋刀魚の味』の絵コンテでは、メインオブジェクトを画面の中央に配置しないことが彼にとって特に好ましいことであるのが見て取れる^[14]。

3.5 ブロックされたオブジェクト

浮世絵に共通する視覚的特徴の一つは、ブロックされたシーンであった。画面を縦に二つに分割するオブジェクトがあった。このオブジェクトは、背後にあるシーンやオブジェクトを直接見ることを妨げた。屋外のシーンでは、ブロックするオブジェクトは通常は木であった(図 19)。

『東京物語』において、葬式のシーンを柱でブロックすることは、小津安二郎がさまざまなシーンで使用した方法であった(図 20)。ブロックすることであえて彼はシーンから感情と関心を引き起こすように表現を強化した。



図 19：葛飾北斎『富嶽三十六景 甲州三島越』
ブロックされた富士山のビジュアルバランス



図 20：小津安二郎『東京物語』（1953年）
ブロックされた葬儀シーン

3.6 幾何学図形

縦または横の線が頻繁に使用されている浮世絵では、コントラストを作成するため円形が使用されていた（図 21）。

小津安二郎は帽子や傘などの円形のものを使用することがよくあった（図 22）。



図 21：葛飾北斎『A Ferry boat Crossing the Bay』
円形の使用



図 22：小津安二郎『浮草』（1959年）
円形の使用

4. 考察と結論

この研究の結果は、小津安二郎が浮世絵のデザイン原則を解釈して、彼自身の映画スタイルの視覚表現形式をしていたことを示している。フォーカルポイント、色、リズム、スペース、バランス、オブジェクトブロック、幾何学図形などの浮世絵のデザイン原則の使用目的を彼自身の映画に合わせていた。

貴田庄が述べたものでは、小津安二郎は浮世絵的ショットを使用したことについて、それがどれくらい意識的だったかには言及していない^[1]。この研究の結果は、小津安二郎が浮世絵的構成を使用しただけでなく、浮世絵の視覚的特徴を映画スタイルに解釈したことも示している。したがって、小津安二郎の映画には、意識的に体系

だてて浮世絵の影響が与えられたことがわかる。小津安二郎の映画が日本的と言えるのは、浮世絵の影響が理由の一つだと言えるのではないだろうか。

全体として、この研究の結果は、小津安二郎が浮世絵に大きな影響を受けたことを示唆している。また、伝統芸術の表現方法によって、映画のスタイルをうまく解釈する方法を示している。この研究が短期間に限られたデータで行われたため、十分な普遍性があるとは言えない。さらなる研究では、より多くのデータを分析することが必要である。このため、マシンラーニングの利用を次の研究のデータ分析では検討している。また、小津安二郎の映画と同様に他の監督の作品を比較分析すると、浮世絵の小津安二郎への影響が明確になるのではないかと考えている。

参考文献

- [1] 貴田庄：『小津安二郎のまなざし』晶文社（1999年），134-139頁。
- [2] Gillian McIver: "Art History for Filmmakers: The Art of Visual Storytelling" Bloomsbury Publishing (2016), p.225-228.
- [3] Donald Richie: "Ozu: His Life and Films" University of California Press (1977), p.116.
- [4] 渡邊玲子："画像学で読み解く小津安二郎" <https://www.nippon.com/ja/views/b03604>（参照2020年8月20日）。
- [5] 山本一郎：『二〇一三年初夏 秋刀魚の味/晩春/彼岸花/能/歌舞伎/日本画』ユリイカ2013年11月臨時増刊号（2013年），223-229頁。
- [6] 貴田庄：『小津安二郎のまなざし』晶文社（1999年），139-146頁。
- [7] Stephen Pentak, David A. Lauer: "Design Basics" Cengage Learning (2015), p.290-293.
- [8] Sharan B. Merriam, Elizabeth J. Tisdell: "Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation, 4th Edition" Jossey-Bass (2015), p.14-16.
- [9] "浮世絵検索" <https://ja.ukiyo-e.org>（参照2020年8月20日）。
- [10] "The Woodblock Prints of Utagawa Hiroshige" <https://www.hiroshige.org.uk>（参照2020年8月20日）。
- [11] Sharan B. Merriam, Elizabeth J. Tisdell: "Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation, 4th Edition" Jossey-Bass (2015), p.16-17.
- [12] Kjell Erik Rudestam, Rae R. Newton: "Surviving Your Dissertation: A Comprehensive Guide to Content and Process, Fourth Edition" SAGE Publications, Inc. (2015), p.148-149.
- [13] Sharan B. Merriam, Elizabeth J. Tisdell: "Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation, 4th Edition" Jossey-Bass (2015), p.31-33.
- [14] 鎌倉経済新聞："小津安二郎監督の台本や絵コンテ" <https://kamakura.keizai.biz/photoflash/526>（参照2020年9月24日）。