

スティーヴン・スピルバーグの映画に関する統計解析

2009SE128 小石 裕也

指導教員：松田 眞一

1 はじめに

近年、DVD やブルーレイなど映像の進化がめまぐるしい中、家庭で簡単に高画質な映像を楽しめるようになった。私もそんな状況の中で映画を楽しんでいる。そんな中、スティーヴン・スピルバーグ氏は長年にわたり数々のヒット作を世に送り出し監督作品にとどまらず、製作総指揮など手広く映画に関わり人々を魅了している。この研究は、そんな名監督と言っても過言ではないスティーヴン・スピルバーグ氏の映画作品の研究を行う。具体的に、スティーヴン・スピルバーグ氏の監督作品と製作総指揮作品を比較し違いを見つけ彼に隠された魅力を探っていきたいと考えている。

2 データについて

スティーヴン・スピルバーグ氏の監督作品から 10 本、製作総指揮作品から 10 本を選んだ。選考方法として監督作品は 70 年代から 1 作品、80 年代から 3 作品、90 年代から 3 作品、2000 年代から 3 作品を選んだ。製作総指揮作品は 80 年代から 3 作品、90 年代から 3 作品、2000 年代から 4 作品を選んだ。また、ジャンルの違いを見るためにシリーズ作品も採用した。アイテムについては、データは表面上だけでわかるものだけでなくシーン数やカット数などじっくり見ないとわからないものも採用した。

監督作品…「ジョーズ」、「E. T.」、「インディージョーンズ/魔球の伝説」、「インディージョーンズ/最後の聖戦」、「ジュラシック・パーク」、「ロストワールド/ジュラシック・パーク」、「プライベート・ライアン」、「マイノリティ・リポート」、「ターミナル」、「宇宙戦争」の以上 10 作品

製作総指揮作品…「グレムリン」、「バック・トゥ・ザ・フューチャー」、「バック・トゥ・ザ・フューチャー Part2」、「バック・トゥ・ザ・フューチャー Part3」、「キャスパー」、「メン・イン・ブラック」、「ジュラシック・パーク III」、「メン・イン・ブラック 2」、「イーグルアイ」、「トランスフォーマー/リベンジ」の以上 10 作品。

選んだアイテム…1・シーン数、2・カット数、3・主役の登場時間、4・音楽の流れている時間、5・情景だけの時間、6・上映時間、7・エンドロールの長さ 8・ジャンル、9・舞台となる空間の以上 9 アイテム。（山中・犬塚 [1] 参照）

3 分析方法

分析方法として、数量化 II 類、クラスター分析を用いた。

4 数量化 II 類

ここからは、序盤、中盤、終盤各 10 分に分けて取ったデータをそれぞれ時間別に分けたものと、それらを合わせ

たデータで映画全体とし、スティーヴン・スピルバーグ氏の傾向を調べることにした。使用したアイテムは序盤、中盤、終盤部分はそれぞれ変化していくものシーン数、カット数、主役の登場時間、音楽の流れている時間、情景だけの時間の 5 つにした。全体に関しては集めたアイテム 9 つすべて採用した。また、アイテムうち偏相関係数が大きいものから序盤、中盤、終盤は 3 つ、全体は 7 つのアイテムが映画の傾向を示したものであると考えた。

解析結果はスペースの都合上特徴的な部分のみ示す。

5 解析結果

表 1 相関比：0.555

項目		スコア	偏相関係数	範囲
シーン数	1	1.208	0.643	1.904
	2	-0.419		
	3	-0.696		
カット数	1	0.493	0.484	1.265
	2	0.116		
	3	-0.773		
主役の登場時間	1	-0.551	0.423	1.153
	2	0.603		
	3	-0.096		
外的基準			監督作品	0.745
			製作総指揮作品	-0.745

5.1 序盤

監督作品は主役を登場させつつ同じシーンで場面転換を抑えてゆっくりと撮影されている。これは、視聴者に対してこれから展開されていく物語をわかりやすくさせる撮影方法がなされていると推測される。いわば、物語重視な撮影方法をとっていると思われる。

製作総指揮作品は序盤から迫力を重視した作風が理由と解釈される。

序盤部分では、監督作品は時間をかけ物語の理解度を重視させ、製作総指揮作品は初めから情報量が少なくなくても画面迫力を重視する傾向があった。

5.2 中盤

監督作品は音楽を流しながら視聴者をそのシーンに入り込ませる時間を与え、かつ場面転換を抑えて撮影されている。これは、音楽を用いて迫力のある特定のシーンを視聴者へ見せたいという意図があると解釈される。

製作総作品は音楽をあまり流さず視覚に集中させながらアップテンポで物語を進めスピーディーに場面転換をして

いる傾向がある。これは、視聴者に対してスピード感のある画を見せたいという意図があると解釈される。

5.3 終盤

監督作品は主役の登場をほどほどにし映画終盤での情報量を抑えて人物中心として話を展開する撮影方法がなされている。これは、主役を含むキャストを映しこれまでの物語をひとまとまりとし視聴者に見せていると解釈される。製作総指揮作品は主役の登場極端にしており、情報量が多く物や背景を用いた撮影方法がなされている。いわば、平均的な撮影方法がなされていると推測される。

5.4 全体

監督作品は映画全体で場面転換を抑え、きめ細やかに物語を進め地味な演出を行い人物中心の撮影方法がなされていると推測される。これは、視聴者に映画の物語をしっかりと理解させたいという意図があると推測される。

製作総指揮作品は場面転換を多くし音楽などを用いて迫力を重視し、また人物以外のシーンをを用いて映画全体を簡潔にまとめている。これは、視聴者に対して映画を飽きさせない撮影方法を取っていると推測される。

6 クラスタ分析

ここからは、特徴の似ている映画作品を分類するためにクラスタ分析を行う。そこで、映画全体での数量化 II 類から得られたサンプルスコアを標準化してクラスタ分析を行った。これらを左から 5 つの群に分類した。

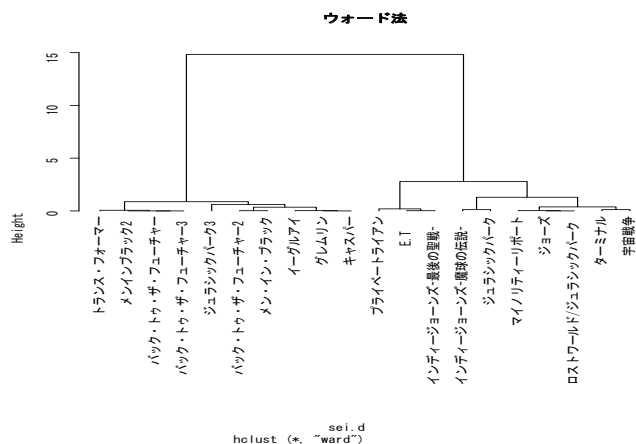


図1 数量化 II 類の標本に基づくデンドログラム

第一群は、製作総指揮作品で派手でストーリーが細かい映画の群となる。

第二群は、製作総指揮作品で情報が盛りだくさんでアクション性の高くストーリーが簡潔な映画の群となる。

第三群は、監督作品でストーリー重視な映画の群となる。

第四群は、監督作品で臨場感のある映画の群となる。

第五群は、監督作品で哀愁のある映画の群となる。

6.1 考察

製作総指揮作品は第一、第二群で、監督作品は第三、第四、第五群に固まった。これにより似た作品の中でも特徴があり分類することができた。例えば、製作総指揮作品は全体的に派手な撮影方法がされているがその中でもストーリー性を描くことに関しては違いが見られた。監督作品では、全体的にゆったりとした印象の撮影方法がなされているがその中でも映画で伝えたいことに関しての違いを見ることができた。また、シリーズ作品に関しては、シリーズだから似ているという傾向は見られなかった。例えば、ジュラシック・パークシリーズではそれぞれ違う群に分かれた。しかし、ジュラシックパーク、ロストワールド/ジュラシック・パークは近い群になった。シリーズ作品だから近い群に入ったのではなく監督作品の影響だと考えられる。

7 まとめ

監督作品では、意外な結果を得ることができた。一見、スティーヴン・スピルバーグ氏は派手で迫力があり華やかなイメージがあったが、実際は全体的にカット数やシーン数が少なく地味で心理的な作品が多くスローテンポな印象を受ける結果となった。映像に対してシーン数やカット数に重点を置いて製作されており視聴者にさまざまな感情を伝えたいという意志が感じられた。また、見ている人にどのような作品なのかを考えさせる時間を与えており、映画全体に引き込もうとする演出をしている傾向が見られた。

製作総指揮作品では、カット数が多くアップテンポで画面迫力がありスピーディーな印象を受け比較的派手な印象を受ける結果となった。私が初めにイメージしていたスティーヴン・スピルバーグ氏の印象通りとなる結果を得た。映像に対しては、全体的にどの解析結果を見てもストーリー重視というよりは画面迫力に趣きをおいた作風が多い傾向が見られた。それにより、見ている人に高揚感や緊迫感などを与えているのだと推測でき映画を最後まで飽きさせない工夫がなされていると推測された。

8 おわりに

本研究は解析するのにかかるデータ数のわりに、データ収集が大変でかなりの時間を費やした。そのかいあって、序盤、中盤、終盤部分、全体の傾向など詳しくスティーヴン・スピルバーグ氏の映画に対する考えを探ることができた。また、アイテムにおいてもカット数、シーン数、など簡単にデータ収集、カテゴリー分けができると思っていたが想定外に大変な作業であった。本研究の経験を生かして今後、スティーヴン・スピルバーグ作品の世界観に浸っていききたいと思う。

参考文献

[1] 山中 健介・犬塚 聡：映画別に関する統計解析，南山大学経営学部情報管理学科卒業論文，2002。