

# ことば，空間，時間のつながりを理解・表現する — 絵コンテ制作支援実験システム “Hierographs” —

大和田龍夫† 佐々木成明‡  
社会情報研究部† 映像作家・多摩美術大学非常勤講師‡

ドラマ作りの専門家ではない私たちでも，台本や絵コンテを作るように豊かな表現力を持てるようになることを目標に本研究を行なっております [1][2]．具体的には，絵コンテを制作するのに必要な情報の理解と管理のための支援と，絵コンテを作成する「技術的」な支援の実現を通して，表現のプロフェッショナルたちが用いている「ことば」にはあらわされていない様々な「空間情報」を表現することを目標としています．

シナリオ作成では空間の認識力，空間の表現力が重要な能力となっています．シナリオを書く行為と絵コンテを描く行為を同時並行的に行なうことで，空間認識力と空間表現力を同時に拡張し，私たちにもわかる形に空間情報を二次元に「視覚化」することが本システム「Hierographs (=Hieroglyph (象形文字) +graphs (装置) から作った造語)」の大きな特徴となります．

Hierographs は下の図にあるように大きく3つの段階に分かれてシナリオと絵コンテを制作します．第一段階：シナリオで使用する登場人物，大道具，小道具を登録し，シナリオ作成に必要な情報の整理をおこないます．第二段階：内蔵したテキストエディタでセリフや，ト書きを入力します．シナリオではむやみに登場人物を増やすことはできません．あらかじめ第一段階で考えた登場人物・大道具・小道具のなかで構成を考える必要があります．第三段階：シナリオで伝えきれない部分を絵にします．シナリオ作成では空間の認識力，空間の表現力を高めることを目的に容易な3Dグラフィックスインタフェースを使った2Dの絵コンテ作成機能を持っています．これにより，絵コンテのカメラアングル（視点）の変更が何度でも試行錯誤できるようになりました．

今まで感性とセンスに頼っていた絵コンテの制作において，このシステムを用いることで，絵コンテを分析したり，引用することが可能になります．また，シナリオ，カメラワークなど，異なった得意分野を持つ人々との共同制作が容易になります．

- [1] 大和田龍夫, 佐々木成明：ことばを越えた表現の可能性とその方法について — 絵コンテ制作支援システム (Hierographs) の開発, 第5回ことば工学研究会, 9-13 (2000).
- [2] 大和田龍夫, 佐々木成明：絵コンテ制作支援実験システム (Hierographs) 表現活動のコンピュータによる支援, 夏のプログラミングシンポジウム, 73-79 (2000).

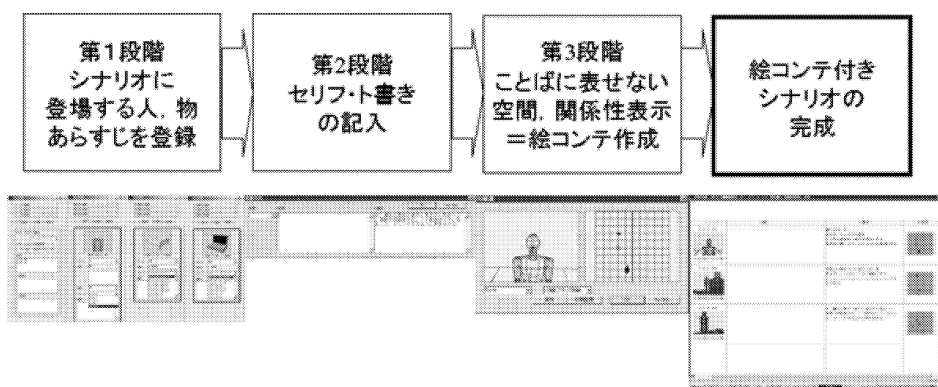


図1: 絵コンテ制作フローと Hierographs の操作画面