

ストーリー性のあるミュージックビデオの構成に関する研究

A study on the composition of story-telling music videos

大木 優香

指導教員 菊池 司

東京工科大学 メディア学部 メディア学科 菊池研究室

キーワード：ミュージックビデオ、構成、ストーリー

1. はじめに

音楽を具現化している映像のひとつに「ミュージックビデオ」がある。「ミュージックビデオ」は、楽曲の内容に込められたメッセージを視覚的に表現されている映像である。「ミュージックビデオ」には実写とアニメーションなど様々な種類がある。

昨今、音楽を聞くことだけでなく映像と共に聴かれている。動画配信サービスのYouTubeを中心にミュージックビデオを観た上で音楽を聞いている視聴者が増えている。さらに、ミュージックビデオの裏側や好きなミュージックビデオ投票などでテレビで取り上げられるほど話題性のある映像コンテンツである。

ミュージックビデオとは楽曲の内容や込められたメッセージを視覚的に表現されている映像である。楽曲に合わせて実写やアニメーションなど様々な工夫を施されて製作されている。実写の場合、歌手が歌う姿や歌手が主人公となって演じるモデルを起用して一つのドラマを作り上げられるなど楽曲のイメージを視覚化されている。

このため、本研究では実写のモデルを起用したストーリー性のあるミュージックビデオの構成の特徴を調査し、印象深いミュージックビデオを制作することを目的とする。映像の構成に関してセマンティックスコア法を使用し、映像の構成の特徴を捉えた上で制作する。その上でアンケート調査を実施する。このことからストーリー性のあるミュージックビデオの構成を明らかにする。

2. 関連研究

本研究で利用するセマンティック法とは、映画における物語の構造を簡潔に表現し、タイトルや内容

の検索、ブラウジング、編集、要約等に活用するために、映画における物語の意味的単位であるシーンを複雑化・解決化の尺度で評価する方法である。5つのジャンル（アクション、ドラマ、コメディ、ラブストーリー、ファンタジー）の映画を分析しセマンティックスコアグラフを作成することができ分析したことを高橋ら[1]は示している。静止画と音楽の組み合わせによる印象評価変化について長谷川ら[2]は示している。好きなジャンルの音楽に着目し音楽の印象に適する静止画の選定された結果、印象の類似する組み合わせは音楽の好みに依存することを明らかにした。しかし、静止画と音楽を組み合されたものの印象は気分や状況によってどのように左右されるのか明らかにされていなかった。そのため、本研究でもどのような状況で映像を見ているのか調査する必要があると考える。

これらのことから本研究では音楽に対して映像の構成の特徴を調査する。また、構成によってどのような印象を与えるのか明らかにする。

3. ミュージックビデオとは

ミュージックビデオとは、楽曲の内容や込められたメッセージを視覚的に表現されている映像である。以前は、大半のミュージックビデオは歌手やモデルを起用されたものであった。ミュージックビデオを分類すると、歌手が歌っている姿の映像、モデルを起用されている映像、2Dアニメーションを使用されている映像、3Dアニメーションを使用されている映像などがある。本研究ではモデルを起用されている映像を調査する。その中で、ストーリー性のある映像を対象とする。まず、既存のミュージックビデオのセマンティックスコア法を用いる手法を提

案する。

4. セマンティックスコア法による分析

4.1 セマンティックスコア法の評価基準

セマンティックスコア法とは映画の構造を分析する方法である。物語の展開における意味的単位であるシーンを抽出する。シーンごとに鑑賞者が複雑化・解決化の評価をセマンティックスコアとしている。また、セマンティックスコアを視覚的に表現するのがセマンティックスコアグラフとする。[1]

本研究では、ミュージックビデオの全体の尺が主に5分ほどの中で展開が早くなるため、シーンではなく、カットごとにセマンティックスコアとして評価する。カットとは映像上の最小単位のことを指す。

4.2 既存のミュージックビデオのカット分割と評価方法

既存のミュージックビデオ「Letter/SHE'S」、「あなたがいることで/Uru」、「別人の彼女になったよ/wacci」、これらの3曲を評価の対象とする。カット数の数える方法として編集ソフトにミュージックビデオを読み込みカットごとに映像をカットする。そのカットの数を数える。「Letter」120カット、「あなたがいることで」88カット、「別人の彼女になったよ」60カットであった。これらを基準とし、被験者3名の評価を元にそれぞれの評価値を平均し各楽曲セマンティックスコアグラフを作成する。曲調を左右されないよう無音で映像を流し評価する。

4.3 セマンティックスコアグラフによる結果

3曲のセマンティックスコアグラフは次の通りである。

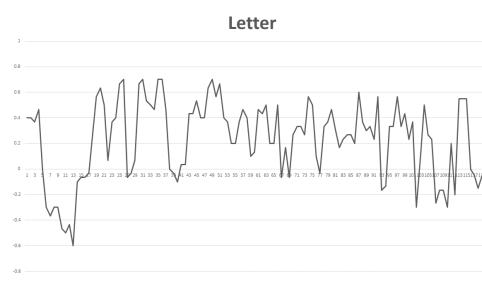


図1 Letter/SHE'S

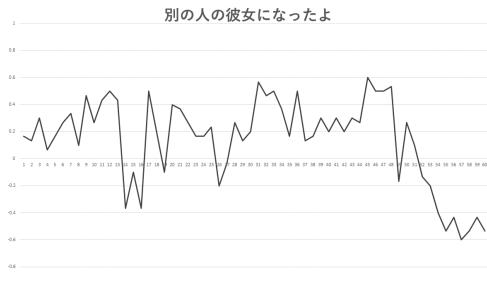


図2 別人の彼女になったよ/wacci

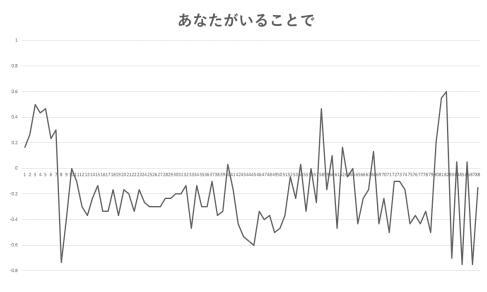


図3 あなたがいることで/Uru

今回のセマンティックスコアグラフにより、平均的な数値は異なったが全て類似的な「上下に振れる」形のグラフとなった。今回選曲した曲は全てバラード曲であり、失恋や親子関係のストーリーであった。そのため現在と過去を行き来するカットが特徴的であった。それにより、今後は構成の異なったミュージックビデオを選定しセマンティックスコア法を使用し分析する。

さらに、結果を参考にオリジナル曲のミュージックビデオを制作し、構成の異なった映像を比較しアンケート調査を行う。

5. 参考文献

- [1] 高橋靖, 長谷川桂介, 杉山和雄, 渡辺誠, “セマンティックスコア法を用いた映画の構造表現”, 日本デザイン学会論文誌デザイン学研究, Vol.47, No.1 (2000).
- [2] 長谷川優, 武田昌一, “好みの音楽ジャンルに着目した静止画と音楽の組み合わせに関する考察—個人の属性に着目した静止画と音楽に対する印象との相互比較”, 日本感性工学会 論文誌, Vol.11, No.3, pp.435-442 (2021).