

映像作品において
アスペクト比が作品の印象形成に与える影響

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻

学籍番号 3225359

田久保はな／Hana Takubo

映像作品においてアスペクト比が作品の印象形成に与える影響

The Influence of Aspect Ratio on Impression Formation in Films

要旨：

本論文は、映像作品におけるアスペクト比の違いが、作品の印象および演出効果にどのような影響を与えるのかを明らかにすることを目的とする。まず、映画史および映像メディアにおけるアスペクト比の変遷を整理した上で、実写映画およびアニメーション作品の具体的な事例分析を行う。さらに、絵画やマンガなど他の視覚表現分野との比較を通じて、画面比が空間構成や視線誘導、印象形成に及ぼす作用を考察する。これらの分析を通して、アスペクト比が単なる規格ではなく、制作者が意識的に選択し得る表現要素であることを示し、今後のアニメーション制作において、アスペクト比を意識的に選択・活用するための理論的基盤を提示する。

1. 序論

筆者は、修士課程1年次作品『だれにも見えないところでわたしは空を飛んでいる』において、画面のアスペクト比を4:3（スタンダード）に設定した。この選択には理論的根拠があったわけではなく、単に4:3のルックが好みだったというのが主な理由である。しかし、担当教員や他のゼミ生との会話を通して、アスペクト比をそのような感覚的判断のみに基づいて決定してよいのだろうか、という問題意識が生じた。

現在、映像作品におけるアスペクト比には、さまざまな規格が存在している。しかし歴史的に見ると、アスペクト比は上映環境や技術的制約、時代的要請によって規定されることが多く、映像制作において表現上の選択として意識的に論じられる機会は限られてきた。そのため、他の表現要素と比較すると、アスペクト比は映像表現の要素として十分に検討されてきたとは言い難い。

アニメーションにおいても同様に、絵柄やストーリー、動きといった要素に比べ、アスペクト比は相対的に軽視されがちである。しかし、画面の縦横比はフレーミングや画面構成に直接関与するため、観客の視覚的体験や作品の印象形成に影響を及ぼす要素であると考えられる。

本研究は、実写映画およびアニメーション作品の分析を通じて、アスペクト比の違いが映像表現および作品の印象形成にどのように寄与しているかを明らかにすることを目的とする。

本論文の構成は以下の通りである。第2章では、映像史におけるアスペクト比の変遷とその背景を整理し、アスペクト比がどのような制約条件のもとで成立してきたのかを確認する。また、これまで用いられてきた主なアスペクト比について、図版を用いて紹介する。第3章および第4章では、実写映画およびアニメーション作品を対象とし、アスペクト比が演出として有効に機能している事例を取り上げ、その効果を分析する。そして第5章では、絵画やマンガ、絵本といった他の視覚芸術分野にも触れながら、画面比と表現の関係について考察する。第6章では、本研究で得られた知見を総括し、アスペクト比を単なる制約ではなく、設計可能な表現要素として捉えることの意義を論じるとともに、本研究の限界と今後のアニメーション制作および研究における展望を示す。

2. 映像史におけるアスペクト比の歴史と現在の規格

映像作品におけるアスペクト比について論じるにあたって、本章では、まず映像史におけるアスペクト比の変遷を概観し、それぞれの比率がどのような技術的・制度的背景のもとで成立してきたのかを整理する。次に、現在の映像制作・上映環境において用いられている主なアスペクト比について網羅的に紹介し、それらが持つ特徴を確認することで、以降の章における作品分析の基礎とする。

2-1. アスペクト比の歴史

サイレント映画期

映像の創成期において、トーマス・エジソンやリュミエール兄弟らによって用いられた画面比は、4:3 (1.33:1) であった。映像フィルムの 35mm という寸法は、写真フィルムの既存の幅を基にしており、当時の製造技術および材料供給の制約が、この寸法の採用を促したと考えられる。この比率はサイレント時代を通じて国際的な標準として定着し、のちにテレビ放送におけるスタンダードサイズとしても採用されることになる。

初期ワイドスクリーンの実験

一方で、画面を横方向に拡張する試みは 1920 年代からすでに存在していた。ハリウッドのメジャーなスタジオを含む複数の制作会社において、ワイドスクリーンに関する実験が行われていたが、技術的問題やコストの高さ、さらには 1929 年の世界恐慌の影響などにより、これらの試みは断念されることとなった。

代表的な例として、アベル・ガンス監督によるフランス映画『ナポレオン』(1927) において用いられた「ポリヴィジョン」が挙げられる。これは 3 台のカメラで撮影した映像を 3 面のスクリーンに同時投影する方式であり、比率は約 4:1 (1.33:1×3) に相当する。本作では、3 つのスクリーンを用いて一つの広大な景色を見せたり、三つの異なる映像を並べて見せたりといった構成が試みられた (図 1)。また、同時期のフランスでは、後にワイドスクリーン普及の鍵となるアナモルフィック・レンズの原理も発案されている。



図 1：映画『ナポレオン』上映の様子

エイゼンシュタインの提唱

1930 年、セルゲイ・エイゼンシュタインは「ダイナミック・フレーム」という概念を提唱した。彼は、理想的な画面比は 4:3 の長方形ではなく正方形であると主張し、縦・横・斜めいずれの方向にも均等に対応可能なフレームの必要性を説いた。

さらに彼は、映像のサイズや形状は固定された形式ではなく、可変的かつ操作可能な要素であるべきだと考えた。この思想は、アスペクト比を表現の可変要素として捉える先駆的な試みであったといえる。しかし、この考え方は一部の実験的作品を除いて広く支持されることはなかった。

トーキー化とアカデミー比の確立

トーキー時代の到来により、フィルムの縁にサウンドトラックを配置する必要が生じた。1926 年から 1932 年頃にかけては、横方向に画面を削った 1.17:1 前後の、ほぼ正方形に近い画面比が用いられた。この過渡期を経て、1932 年に映画芸術科学アカデミー (AMPAS) は、フレームの上下にマスキングを導入しすることにより、1.375:1 という比率を標準化した。この比率は「アカデミー比」と呼ばれ、その後しばらく映画の標準的画面比として用いられることになる。マスキングとは、映写機やカメラのレンズの前に取り付けられる不透明な遮蔽物のことである。

テレビの普及とワイドスクリーンの再興

1950 年代にテレビが急速に普及し、映画産業は観客の減少という危機に直面した。この状況下で、映画館ならではの体験を提供する手段として、ワイドスクリーンが再び注目されることとなる。

多様なワイドスクリーン方式の競合

1952年には、最初のシネラマ作品『これがシネラマだ』が公開された。これはポリヴィジョンと同様に、3台のカメラで撮影した映像を曲面スクリーンに投影する方式で、画面比率は約2.59:1から2.65:1に及ぶ極めて横長なものであった。この目新しい上映体験は人々の注目を集めたものの、制作および上映コストの高さから、普及には限界があった。また、3台のカメラの映像を繋げる都合上、広角レンズの使用が前提となるため、表現上の自由度にも限界があった。

1953年9月には20世紀フォックスが『聖衣』を公開し、アナモルフィック・レンズを用いたシネマスコープが大きな成功を収めた。アナモルフィックレンズとは楕円形のレンズで、撮影時に映像が横に圧縮される(図2)。この方式はワイドな画面比率として、シネラマよりも技術的・経済的に優れており、ワイドスクリーンの主流となった。当初は2.35:1の比率だったが、技術的理由から現在では2.39:1が標準的に用いられている。

1954年には、パラマウントがシネマスコープに対抗する形でビスタヴィジョンを開発し、『ホワイト・クリスマス』で初めて使用された。この方式は、フィルムを垂直方向ではなく水平方向に送ることで高解像度を確保し、特殊な撮影レンズを用いずにワイドスクリーン上映を可能にする方式である。上映時にフレーム上下をマスクすることで、1.5:1から2.0:1まで柔軟に比率を調整できる点が特徴であった。しかし、専用の撮影機材が必要であることからコストが高く、1960年代以降は次第に使用されなくなった。ビスタヴィジョンから派生した比率として、アメリカン・ビスタ(1.85:1)およびヨーロッパ・ビスタ(1.66:1)が存在する。

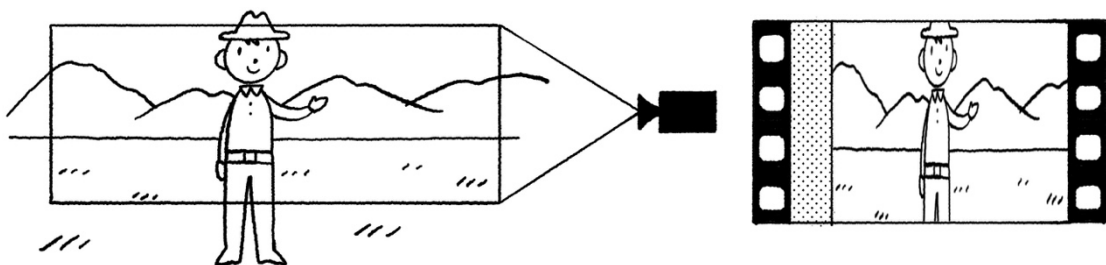


図2: アナモルフィックレンズ

70ミリフィルムの発展

1950年代半ば以降には、さらなる高画質を追求する動きとして70mmフィルムを用いた方式が登場する。1955年にはトッドAO(2.20:1)、1956年にはMGM65(2.76:1)、1959

年にはスーパー・パナヴィジョン 70 (2.20:1) が開発された。これらの方式は、画質面では大きな利点を持つ一方、撮影・上映にかかるコストは高い。なお、70mm フィルムを水平方向に使用する方式は、後に IMAX (1.43:1 または 1.90 : 1) として発展した。

デジタル時代とアスペクト比の多様化

1980 年代から 1990 年代にかけて、高精細度テレビ (HDTV) の開発に伴い、テレビ映像における最適な画面比率をめぐる議論が生じた。その結果として採用された 16:9 という比率は、従来の 4:3 と映画のワイドスクリーン比率との間に位置する、幾何学的妥協の産物である。いずれの比率を採用したとしても、既存の映像との間に不整合が生じることは避けられず、16:9 は理想形というよりも、実用性を優先した選択であったと言える。

近年では、スマートフォンの普及により、9:16 に代表される縦長の画面比率が日常的に用いられるようになった。この比率は、従来の映画やテレビとは異なる鑑賞環境を前提としており、アスペクト比が再び大きく揺れ動いている状況を示していると言える。

2-2. さまざまな規格

9 : 16

主にショート動画や SNS コンテンツなど、スマートフォン上での縦向き表示を前提として普及したアスペクト比である。縦方向に長いので、単一の人物を画面いっぱいに大きく配置することに適している。一方で、横長のスクリーンや劇場上映など、スマートフォン以外の鑑賞環境との相性は極めて低いと言える。

1.33 : 1 (4 : 3) 「スタンダード」

35 ミリフィルムにおける初期の標準的な画面比であり、サイレント映画からワイドスクリーン登場以前のトーキー映画、さらにアナログテレビ放送に至るまで長く用いられてきた。人物のクローズアップや顔の表情を強調しやすい比率である。現在では歴史的文脈と結びつき、ノスタルジックな印象を伴って受容される場合も多い。

1.66 : 1 「ヨーロッパ・ビスタ」

主にヨーロッパで用いられてきたワイドスクリーン規格。4:3 よりも横方向に広がりを持ちながら、極端なワイド感は抑えられており、人物と背景の両立を図りやすい。

1.78 : 1 (16:9)

ハイビジョン規格として策定され、現在のテレビ画面やパソコンモニターにおける標準的なアスペクト比である。テレビドラマやテレビアニメ、配信向けコンテンツなど幅広い映像作品に用いられており、家庭内視聴を前提とした汎用性の高い比率。

1.85 : 1 「アメリカン・ビスタ」

北米に限らず劇場用映画で最も一般的に使用されている規格の一つである。ワイドスクリーンでありながら極端な横長ではなく、人物と背景のバランスを取りやすい。

2.0 : 1

「ユニビジウム」と呼ばれるアスペクト比で、撮影監督のヴィットリオ・ストラーロによって提唱された。アメリカン・ビスタとシネマスコープの中間であり、現代のスマートフォン画面にも比較的近い形状を持つ。近年では、Netflix のオリジナルコンテンツを中心に採用例が増加している。

2.20 : 1

トッド AO やスーパー・パナヴィジョン 70 など、70 ミリフィルムを用いた撮影方式におけるアスペクト比である。高解像度と画面幅を活かし、壮大なスケール感を強調する表現に適している。

2.39 : 1 「シネマスコープ」

アナモルフィック・レンズを用いた現行のシネマスコープ規格であり、現在の大作映画において広く採用されている。横方向への広がり強く持つため、風景や空間のスケール感を強調しやすく、叙事的な世界観を伴うアドベンチャー映画や SF 映画などに多く用いられる。

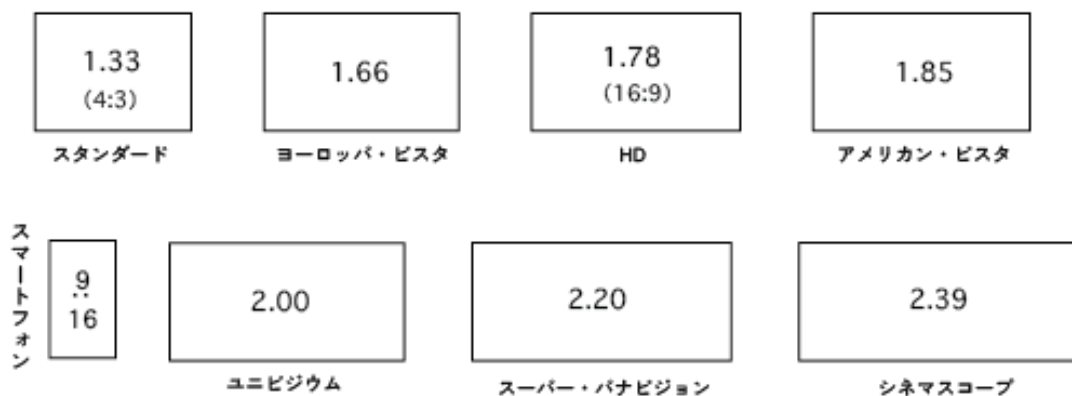


図3：さまざまな規格

3. 実写映画におけるアスペクト比の演出的機能

フィルムによる撮影が主流であった時代からデジタル技術へと移行する過程において、映画表現におけるアスペクト比の探求は次第に活発化してきた。その背景には、デジタル撮影およびポストプロダクション技術の発展によって、撮影後の工程においても画面のフレームを柔軟に調整・変更することが可能になった点が挙げられる。これにより、従来の上映規格に必ずしも依存しない、変則的なアスペクト比の採用や、一つの作品の中で複数のアスペクト比を用いるといった表現手法が現れるようになった。

本章では、このようにアスペクト比を意識的に演出へ取り入れている実写映画を取り上げ、それぞれの作品においてアスペクト比がどのような効果をもたらしているのかについて、具体例を通じて簡潔に分析する。

サイレント映画期におけるフレームの実験

デジタルの時代になってからアスペクト比の探求が活発になったと先ほどは述べたが、サイレント映画の時代においても、変則的なフレーム形状は試みられていた。たとえば『イントレランス』(1916)では、マスキングにより細長い縦長のフレームを用いることで、兵士が城壁から落下する場面の垂直方向の動きを強調している(図4)。また、『鉄路の白薔薇』(1922)でも、円形や楕円形など複数のマスクが用いられている例が見られる(図5)。アスペクト比やフレーム形状が、映像表現の初期段階から演出に結びついていたことが見て

取れる。

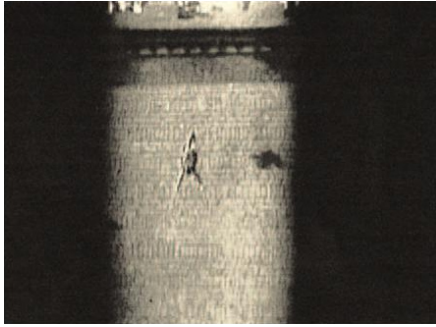


図 4 :『イントレランス』(1916)



図 5 :『鉄路の白薔薇』(1922)

時代性の表現

『ライトハウス』(2019)では、1.19:1 という極めて縦長の画面比が採用されている。これはサイレント映画期の映像様式を想起させると同時に、閉所恐怖症的な感覚を強調する効果を持つ。

『グランド・ブダペスト・ホテル』(2014)では、物語内の時代区分ごとに異なるアスペクト比が用いられている。映画の冒頭および終盤に挿入される現代のシーケンスでは、アメリカン・ビスタの 1.85:1 に近い比率が採用されているのに対し、1985 年のシーケンスでは同様の比率でありながら画面サイズがわずかに小さく設定されている。これは、物語の入れ子構造を、視覚的にも表現していると考えられる。さらに、1968 年のシーケンスでは約 2.40:1 のワイドスクリーンが用いられ、1930 年代のシーケンスでは、古典映画の比率である 1.33:1 に近い画面比が採用されている。

これらのアスペクト比は、それぞれの時代に実際に用いられていた映画規格に基づいて選択されている。

ウェス・アンダーソン作品におけるアスペクト比の設計

アスペクト比の演出的活用を語る上で、ウェス・アンダーソンの存在は欠かせないだろう。撮影監督のロバート・イェーマンによれば、アンダーソンは長編映画 3 作目である『ザ・ロイヤル・テネンバウムズ』(2001) の制作時点で、変則的なアスペクト比の採用を検討していたという。家屋の垂直性を強調する目的から、室内シーンを 1.37:1 で撮影する構想は、残縁ながら実現しなかったものの、以降もアンダーソンはアスペクト比を演出の一要素として意識的に扱い続けている。

閉塞感・心理的圧迫を表現する比率の選択

『A GHOST STORY』(2017)では、全編を通して4:3の画面比率が採用されており、主人公の閉塞感や息苦しさを視覚的に強調している。また、本作では画面の四隅が丸く加工されており、古いポラロイド写真やスライド映写を想起させる質感が付加されている。監督のデヴィッド・ロウリーは、観客に過去の記憶を喚起するような視覚体験を与えることを意図したと述べている。

同様に、『Mommy』(2014)では、物語終盤まで正方形に近い画面比が維持され、登場人物の閉塞した状況を表現している。終盤で主人公が自由を得る場面において、初めて画面が16:9に拡張され、視覚的な解放感が強調される。

また、同じ監督による『トム・アット・ザ・ファーム』(2014)では、16:9から徐々に約2.31:1へと画面比が変化していく。この変化は上下方向の圧迫感を強めることで、観客に心理的緊張を与える演出として機能している。

また、『イット・カムズ・アット・ナイト』(2017)では、物語の進行に伴い、アスペクト比がごくわずかに横方向へ拡張されていく。最終的には約3:1に達するが、その変化は非常に緩やかであり、多くの観客は意識的に気付かない。上下の黒帯が徐々に画面を圧迫することで、無意識のうちに心理的緊張感が高められている。

視野の制限としてのアスペクト比

『ミックス・カットオフ』(2010)では、西部劇というジャンルにおいて一般的に想定されるワイドスクリーンではなく、1.33:1の画面比が採用されている。この選択により視野が意図的に制限され、登場人物たちが進むべき方向を確信できない状況や、女性キャラクターがボンネット越しに世界を見ている視点が強調されている。

そのほか、意欲的な試み

『スコット・ピルグリム VS. 邪悪な元カレ軍団』(2010)では、通常の場合において16:9のアスペクト比が採用されている一方、バトルシーンにおいてはシネマスコープ比に切り替わる。この比率の変化は、画面の横方向への広がり強調することでアクションの迫力を増すと同時に、原作コミックにおける横長のコマ割りを想起させる効果を持つ。

『ライフ・オブ・パイ/トラと漂流した227日』(2012)では、いくつかの場面において、オ

プロジェクトが画面上下の余白部分を越えるように配置されている。これは、観客に対してフレームの存在を意識させると同時に、ダイナミックな雰囲気を生み出す効果がある。

『わたしは潘金蓮じゃない』(2016)は、一部の場面で、一般的な矩形フレームではなく、正円のフレームが用いられている(図6)。本作における円形フレームは、観客にとって見慣れた映像形式から意図的に逸脱することで、日常的な情景を非日常的なものとして提示する役割を果たしていると言える。



図6:『わたしは潘金蓮じゃない』(2016)

4 アニメーション作品におけるアスペクト比の活用

前章では、実写映画を対象として、アスペクト比が意識的に演出へ取り入れられている事例について分析を行った。本章では、分析対象をアニメーション作品へと移し、アスペクト比がどのように機能しているのかを検討する。

アニメーションは、実写映画とは異なり、撮影時点における物理的な制約を受けにくい表現形式である。カメラやレンズ、実在の空間といった制限から相対的に自由であるため、画面構成やフレーミングを制作段階から設計することが可能であり、アスペクト比もまた、意図的に選択・操作されうる要素であるといえる。本章では、こうした特性を踏まえ、アニメーション作品においてアスペクト比が演出の中でどのように機能しているのかを、具体的な事例を通じて分析する。あわせて、前章で扱った実写映画との比較を念頭に置きながら、アニメーションにおけるアスペクト比の特性と、その表現上の可能性について考察する。

なお、本研究における調査では、インディペンデント系アニメーション作品について十分な事例収集を行うことができず、分析対象は結果として日本を中心としたテレビアニメーション作品に偏ることとなった。本章の分析はこの点を前提としたものであり、本研究の射程と限界としてここに明示しておく。

『マルセル 靴をはいた小さな貝』(2021)

1.55:1 という比較的珍しいアスペクト比を採用している点が特徴的である。本作の主人公は人間と比較して極めて小さな存在であり、過度に横長なワイドスクリーンを用いた場合、キャラクターが画面内で埋没してしまう可能性が高いが、本作では画面比を抑制することで、キャラクターの存在感を確保しつつ、親密で限定された視野を表現している。このアスペクト比の選択は、小さな生き物の視覚体験や世界との距離感を表象する装置として機能していると考えられる。

『スコット・ピルグリム テイクス・オフ』(2023)

ネットフリックスで配信されたアニメシリーズである。同じ原作の実写映画版『スコット・ピルグリム VS. 邪悪な元カレ軍団』の監督と脚本を務めたエドガー・ライトは本作では製作総指揮を務めている。場面により色々なアスペクト比を用いており、バトルシーンでは迫力と映画っぽさを求めてシネマスコープ、回想シーンでは 4:3 になる。

『ブラザー・ベア』(2003)

映画は 1.85:1 で始まり、主人公がクマに変身すると、アスペクト比が 2.35:1 に伸びる。また、アスペクト比だけでなく画面のサイドも、色彩がより鮮やかになるなど画面全体のトーンに変化が加えられている。これらの演出は、主人公の世界の見え方そのものが変容したことを示しており、アスペクト比が主観的体験の変化を表現する手段として用いられている例といえる。

『ANEMONE/交響詩篇エウレカセブン ハイエボリューション』(2017)

通常シーンにおいてシネマスコープ比が用いられる一方、スマートフォン画面に近い縦長比率、4:3、16:9 といった複数のアスペクト比が混在している。スタンダードサイズのテレビアニメ素材がそのまま使用される場面も含まれており、これらの比率の差異は、作品世界における複数の並行世界の存在を視覚的に示す役割を果たしている。また、スマートフォン画面に近い比率が、登場人物がこじ開ける扉のサイズと連動するなど、アスペクト比そのものを物語空間の構造と結びつける独自の演出が見られる。

『86-エイティシックス-』（2021）

ライトノベル原作のテレビアニメ。22 話では、第 22 話において他の回とは異なる 21:9 の画面比率が用いられている。この極端に横長な画面構成は、主人公の精神的混乱や視野の圧迫感を視覚的に表現するものとして機能している。その後、別の登場人物がレターボックスの上部を跨ぐようにして画面内に侵入する演出が用いられており、フレーム外縁そのものを演出空間として利用している点が特徴的である。実写映画においても類似の手法は見られるが、アニメーションにおいては、描かれた画面であるがゆえに、レターボックスを背景の一部としてフラットに統合しやすく、より柔軟な操作が可能となっている。

『銀魂』（2006-2018）

202 話「春休み明けは皆ちょっと大人に見える」冒頭にて、アナログ放送からデジタル放送へと切り替わるにあたり、主人公の合図とともに左右のレターボックスが移動していくメタ的演出がある。

『無名の人生』（2025）

章ごとにアスペクト比が変更される。監督によるとこの演出については、観客を飽きさせないための工夫であると同時に、最終的に劇場のスクリーンサイズ（シネマスコープ）を最大限活かすための計算でもあった。

実写同様、回想シーンで 4:3（またはそれに近いアスペクト比）を使用するというのが、一番よく見られる手法である。この演出は調べた限り、デジタル放送以降後に見られる。古くは『キルラキル』（2013）から。『呪術廻戦』（2023）における 4:3 のシークエンスでは、画面比率を変更するのみならず、アニメーションのスタイルも一昔前風に変更されている。

少し余談となるが、アニメーションにおけるファインダー越しの主観ショット（POV）は、実写映画と同一の意味を持つとは限らない。実写映画においては、登場人物が撮影した映像であるという擬似的な本物感を付与する手法として機能するが、アニメーションにおいては、いずれの映像も描かれたものであるという前提が存在するため、その意味づけは異なってしまう。アニメーションにホラーモキュメンタリー作品があまり見られないのも、そのような理由があるからだと考えられる。

今回の調査で判明したこととして、近年では商業アニメーションにおいて、デフォルトで

ワイドスクリーン比率を採用する作品が増加していることが挙げられる。例えばテレビアニメ『小市民シリーズ』(2024)ではシネマスコープ比が用いられており、監督の神戸守は、「これは以前からやってみたかったんですよ。映画的な雰囲気を出したかったので、コンテから画面の縦横比を意識して描いています。やってみると、やっぱり画面がグッと締まりますし、チャレンジして良かったと感じています」と語っている(図7)。

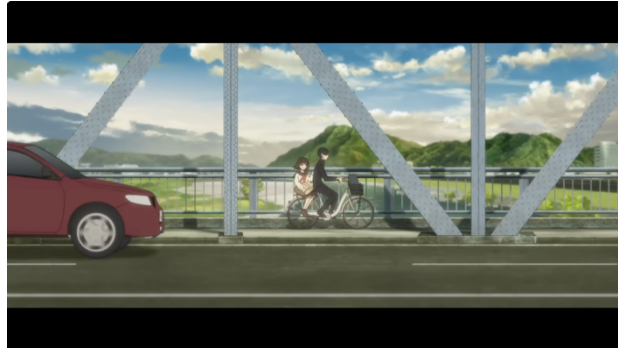


図 7: TV アニメ『小市民シリーズ』(2024)

このような試みは、アニメーション表現の拡張として評価できる一方で、懸念も感じている。実写映画と同様に、ワイドスクリーンという比率は、容易に映画的でハイエンドな印象を醸し出せるので、そのイメージが安易に利用されることで、表現上の必然性を欠いた選択となる危険性も内包していると思う。また、中国のアニメーション作品においても近年ワイドスクリーン比率の採用例が多く見られるが、これにはテレビ放送よりも配信プラットフォームを主軸とするため、スマートフォンの画面サイズを意識してのことだろうと推測できる。

5 視覚芸術と上映環境から見るアスペクト比

本章では、これまでに行ってきた実写映画およびアニメーション作品の分析を前提としつつ、絵画、マンガ、絵本といった他の視覚芸術分野にも視野を広げ、アスペクト比(画面比)が表現に与える影響について横断的に考察する。あわせて、上映・鑑賞媒体の違いがアスペクト比の印象にどのような差異をもたらすのかについても検討し、アスペクト比を固定的な規格ではなく、鑑賞環境と結びついた可変的な表現要素として捉え直すことを目的とする。

絵画・絵本・マンガにおける画面比の選択

絵画や絵本の分野では、映像作品と異なり、画面の縦横比が規格として厳密に定められているわけではなく、作品ごとに作者が画面比を選択してきた歴史がある。縦長の画面は人物像や宗教画において身体の垂直性を強調し、横長の画面は風景画において広がりや奥行きを表現するなど、画面比は主題や表現意図と密接に結びついてきた。

絵本においても同様に、作品のコンセプトや対象年齢、読みのリズムに応じて画面比が慎重に選択されており、物語体験の構造そのものに関与している。

マンガにおいては、コマの縦横比が物語のテンポや視線誘導、さらには時間表現に大きく関与している。近年では、スマートフォンの普及に伴い、縦方向へのスクロールを前提とした縦読みマンガが登場し、画面比そのものが読書体験を規定する要素として再編成されつつある。このような変化は、アニメーション分野においても、ショート動画やモバイル端末向け作品の増加として顕在化しており、画面比が鑑賞形式と不可分な関係にあることを示している。

アニメーションと画面構成の特性

第3章で分析した実写映画におけるアスペクト比の演出手法の多くは、劇映画的な構造を持つアニメーション作品においても、一定程度適用可能であると考えられる。しかしその一方で、アニメーションは実写映画とは異なる視覚的前提を持つ表現形式であり、実写の理論をそのまま援用することが適切でない場合も当然存在するだろう。

その一例として、アニメーションでは実写と比較して、キャラクターの頭部が相対的に大きく描かれる傾向が挙げられる。この造形的特徴は、画面構成やフレーミングにおいて独自の影響を及ぼしているのではないだろうか。例えばワイドスクリーンにおいて、実写映画に比べてクローズアップの必要性が低くなると考えられる。登場人物の頭部が画面内で占める比重が高くなるため、わざわざ接近描写をせずとも、表情の変化が観客にも伝わりやすいと予想されるからである。

上映・鑑賞媒体とアスペクト比の関係

アスペクト比の印象は、画面そのものだけでなく、上映・鑑賞媒体によっても大きく左右される。劇場スクリーン、家庭用テレビ、パソコンモニター、スマートフォンといった異なる媒体は、それぞれ固有の視聴距離や身体的スケールを持っており、同一のアスペクト比で

あっても、鑑賞体験は大きく異なる。例えば、スマートフォン向けに最適化された縦長映像は、他の媒体で鑑賞した場合に違和感を生じやすく、媒体特化型のアスペクト比が持つ排他性を示している。

また、モニター上で変則的なアスペクト比を用いる場合、必然的に黒い余白（レターボックス）が発生する。一方で、プロジェクターによる投影では、通常の場合そのような余白は発生し得ない。

この点については、デジタルメディア分野における実証研究も存在する。デジタルメディアで一般的に用いられる三つのアスペクト比（4:3、16:9、21:9）を対象とした実験研究では、画像に対する感情的反応（覚醒度・快感度）および美的評価（興味・好ましさ）に差異が生じることが示されている。その結果、最も横長な 21:9 が必ずしも最も高い評価を得るわけではなく、16:9 のような中間的なワイド比率が、最もポジティブな感情反応と高い好感度を引き起こす傾向が確認された。この要因として、現代メディアにおける親近性効果、認知処理のしやすさ（処理流暢性）、および表示スクリーン（16:9）との一致といった点が指摘されている。

6 結論

本研究では、映像作品におけるアスペクト比の違いが、作品の印象形成にどのように寄与しているのかを明らかにすることを目的とし、実写映画およびアニメーション作品を中心に分析を行った。その結果、アスペクト比は単なる上映規格や技術的条件としてではなく、意識的に演出へ組み込まれることで、作品のスケール感、空間認識、人物間の距離感、さらには物語の受け取られ方にまで影響を与える要素であることが確認された。

特に実写映画の事例分析からは、アスペクト比の切り替えや変則的なフレームの使用が、物語上の転換点や主題の強調と結びついて機能している例が多数確認された。また、アニメーション作品の分析および比較考察を通じて、実写映画におけるアスペクト比の理論が一定程度応用可能である一方、マンガ的な画面構成や造形的特性といった独自のコンテキストが存在することも確認された。

序論において「アスペクト比は映像表現の要素として十分に検討されてきたとはいえない」と述べたが、当初想定していた以上に、アスペクト比を積極的に活用している作品が存在しており、アスペクト比が演出上の選択肢として既に一定の実践を伴って受容されてい

ることが明らかになった点は、本研究を通じて得られた嬉しい発見である。

本研究を通じて、アスペクト比は軽視されがちな技術的条件ではなく、作品の表現を構成する重要な要素の一つとして再評価されるべきであることが示された。アスペクト比は、構図やカメラワークと同様に、画面内の情報配置や視線誘導を規定する前提条件であり、その選択によって表現の方向性は大きく変化する。

とりわけ、インディペンデント作品においては、上映規格や配信フォーマットに必ずしも強く拘束されない場合も多いため、アスペクト比を企画や設計の初期段階から検討することで、作品の表現の幅を拡張できる可能性がある。本研究で確認されたように、アスペクト比を意識的に用いた作品は決して例外的な存在というわけではなく、多様な実践がすでに行われている。

したがって、アスペクト比を単なる制約条件として受動的に受け入れるのではなく、作品のテーマや演出意図に応じて設計可能な表現要素として捉える視点は、今後の映像制作において重要な意味を持つと考えられる。

ただ、本研究にはいくつかの課題も残されている。まず、アニメーション作品の分析においては、日本のテレビアニメーションを中心とした事例に偏っており、インディペンデント系アニメーションや海外作品について十分な検討を行うことができなかった点が挙げられる。また、アンケート調査や実験といった方法を取り入れることで、アスペクト比が鑑賞体験に与える影響をより定量的に検証する余地も残されている。

今後の展望としては、本研究を通じて得られた知見を踏まえ、アスペクト比を表現設計の一要素として意識的に位置づけながら、実際の制作に取り組んでいきたい。

参考文献

- ・ 今泉容子（2004）『映画の文法 日本映画のショット分析』彩流社
- ・ 大中悠起子／竹澤智美／松田隆夫（2003）「写真の長短比と大きさが写真の印象評定に与える影響」『立命館人間科学研究』第5号、pp.171-185
- ・ サイツ、マット・ゾラー（2018）『ウェス・アンダーソンの世界 グランド・ブダペスト・ホテル Popular Edition』DU BOOKS
- ・ 藤原征生（2012）「日本映画における「大型映画」の導入」『美術科研究』編集委員会編（30）、pp.175-186

- ・ ブランドフォード, スティーヴ／グラント, バリー・キース／ヒリアー, ジム (2004) 『フィルム・スタディーズ事典: 映画・映像用語のすべて』 フィルムアート社
- ・ ボードウェル, デイヴィッド／トンプソン, クリスティン (2007) 『フィルム・アート 映画芸術入門』 名古屋大学出版会
- ・ メルカード, グスタボ (2023) 『filmmaker's eye 第2版 映画のシーンに学ぶ構図と撮影術:原則とその破り方』 ボーンデジタル
- ・ リュドック (2022) 『映像クリエイターのための完全独学マニュアル 不可能を可能にするテクニック 〈撮影・録音・照明・構図・脚本・編集〉』 フィルムアート社
- ・ Belton, John (1990) Historical Paper: The Origins of 35mm Film as a Standard
- ・ Cardwell, Sarah (2015) A Sense of Proportion: Aspect Ratio and the Framing of Television Space. Critical Studies in Television, Volume 10, No. 3
- ・ Kodak (2025) 『 Aspect Ratios with Sinners Director Ryan Coogler 』 <https://youtu.be/78Ru62uFM0s> (2026年1月確認)
- ・ KUZINAS, Arvydas. PILKAUSKAITĖ-VALICKIENĖ, Rasa. POŠKUS, Mykolas Simas. (2024) Creative processes of emotional images: The effects of aspect ratio on the emotional and aesthetic properties of images. Vilnius Gediminas Technical University
- ・ Schubin, Mark (1996) Searching for the Perfect Aspect Ratio. SMPTE Journal
- ・ Somaini, Antonio (2019) The Screen as “Battleground”: Eisenstein’s “Dynamic Square” and the Plasticity of the Projection Format. meson press