

# 壁

一八九六

こころづかいも あわれみも 恥さえなくて  
私のまわりを高い厚い壁で囲んだ奴等。

今は腰をおとし ただ絶望する私。

ひたすら考える、魂をさいなむこの悲運。

そとでやりたいことは 山ほどあった。

壁をきずかれて気づかなんだ 迂闊な私。

だが心配すらなかった。音ひとつせなんだ。

こっそりと私を外界からしめだした奴等め。

# Walls

This work "Wall" was published in 1896.  
I didn't understand what "wall" in this poem means.  
I wonder if "Walls" has a deep meaning for the Greeks.

Ancient Greeks attached great importance to funerals for sending life after death.  
I heard Suicides, children and slaves were buried.  
Civil were only allowed to cremate.

And babies who were born within 40 days, were filled with a hollow of a house wall.

The ancient Greeks thought that a body without a soul was dirty.  
So they made dead bodies clean by fire.  
It meant the buried body without fire was a very dirty soul.

So unclean souls wriggled in the walls of houses,  
there were unclean and stagnant atmosphere around there.

I feel creepy and inhumane about their customs.  
Because their funeral customs are very different from ours at present.  
There is a big "**culture gap**" between their custom and ours.

About Cavafy's poem "Walls", I felt negative and blockades.  
But I can't know that Cavafy wanted to express in this poem truly.  
Because Cavafy's poem was over 100 years ago.

I thought there is a "**generation gap**" between the "blockades" that I felt from his poem and Cavafy's "blockades".

I inspired by these 2 gaps.  
And it is most interesting and difficult

So I tried to spread the gap in a movie.

No. 1

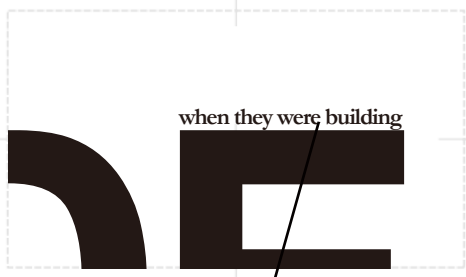


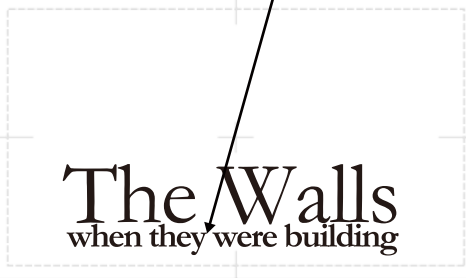


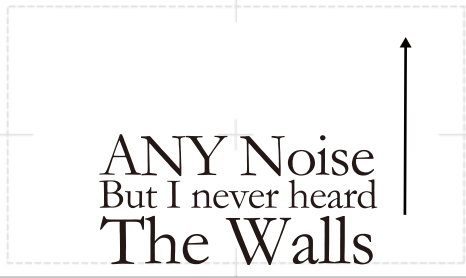


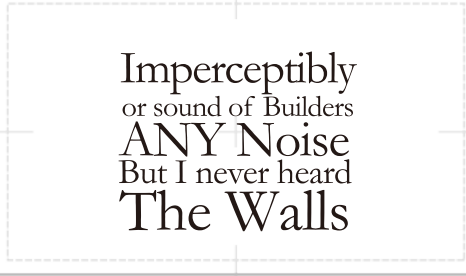


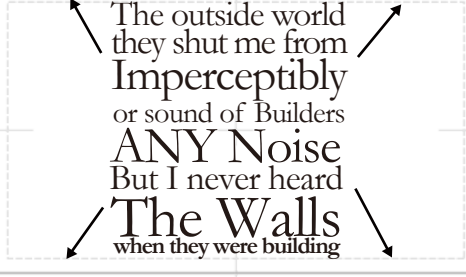





S/C	画面 / 絵 PICTURE	内容 ACTION	セリフ / 音 DIALOGUE & SOUND	時間 TIME
シーン. 1 カット.		FIX 壁面から文字が浮かび上がる  TRACK IN e のところにズームする形で		: : : : <input type="checkbox"/> fps  +
シーン. 2 カット.		FIX 音に合わせて順々に単語ごとに現れる		: : : : <input type="checkbox"/> fps  +
シーン. 3 カット.		FOLLOW hの一部が伸びるので追う		: : : : <input type="checkbox"/> fps  +
シーン. 4 カット.		ZOOM IN h が傾いたあと、walls が現れる		: : : : <input type="checkbox"/> fps  +
シーン. 5 カット.		FIX ll が伸びていく		: : : : <input type="checkbox"/> fps  +
シーン. 6 カット.		ZOOM IN around が me を囲むようにする		: : : : <input type="checkbox"/> fps  +
絵コンテ用紙 (16 : 9 画面) 提供 : ☆ ハイトリックスター <a href="http://www.hy-t.net/">http://www.hy-t.net/</a>				合計時間 (      +      )

No. 2

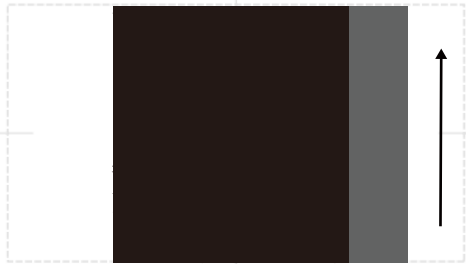
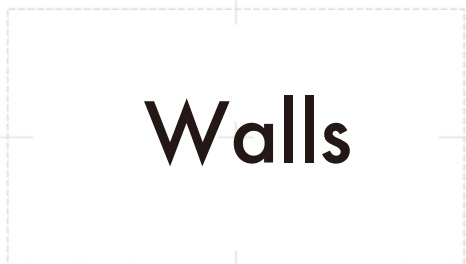



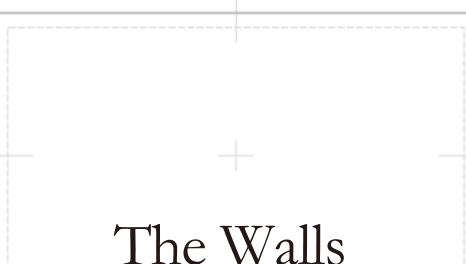
S/C	画面 / 絵 PICTURE	内容 ACTION	セリフ / 音 DIALOGUE & SOUND	時間 TIME
シーン. 7 カット.		ZOOM IN 上のaround をズーム		0:00:00 fps +
シーン. 8 カット.		FOLLOW despair のところまで追って、 despair は煙のように消える PAN UP		0:00:00 fps +
シーン. 9 カット.		FIX		0:00:00 fps +
シーン. 10 カット.		FOLLOW FとTが落ちる		0:00:00 fps +
シーン. 11 カット.		ZOOM OUT ドアが開いて そこに入っていく TRACK IN		0:00:00 fps +
シーン. 12 カット.		FOLLOW		0:00:00 fps +
絵コンテ用紙 (16 : 9 画面) 提供 : ☆ ハイトリックスター <a href="http://www.hy-t.net/">http://www.hy-t.net/</a>			合計時間 (	+) )

No.

3

S/C	画面 / 絵 PICTURE	内容 ACTION	セリフ / 音 DIALOGUE & SOUND	時間 TIME
シーン. 13 カット.		FOLLOW		  +
シーン. 14 カット.		ZOOM IN 文字が下から上へ 積み重なるように		  +
シーン. 15 カット.		FOLLOW		  +
シーン. 16 カット.		FIX		  +
シーン. 17 カット.		ZOOM OUT		  +
シーン. 18 カット.		ZOOM OUT 文字の集合が 黒い平面になるまで引く		  +

No. 4

S/C	画面 / 絵 PICTURE	内容 ACTION	セリフ / 音 DIALOGUE & SOUND	時間 TIME
シーン. 19 カット.		FOLLOW  黒い面が壁の一部であり、それを追っていくような図		: : : : fps  +
シーン. 20 カット.		TRACK OUT 壁の集まりを俯瞰すると、Wallsと読める		: : : : fps  +
シーン. カット.				: : : : fps  +
シーン. カット.				: : : : fps  +
シーン. カット.				: : : : fps  +
シーン. カット.				: : : : fps  +
絵コンテ用紙 (16 : 9 画面) 提供 : ☆ ハイトリックスター <a href="http://www.hy-t.net/">http://www.hy-t.net/</a>				合計時間 (      +      )