

芸術作品プレゼンテーションのための必要語彙に関する考察

橘野実子¹⁾、陶山恵²⁾、鈴木万里¹⁾、松中義大¹⁾、大久保真道³⁾、大島武¹⁾

¹⁾基礎教育課程、²⁾アニメーション学科、³⁾インタラクティブメディア学科

The Development of a Vocabulary List for Artwork Presentation

KITSUNO Jitsuko¹⁾, Suyama Kei²⁾, Suzuki Mari¹⁾, Matsunaka Yoshihiro¹⁾, OKUBO Masamichi³⁾, Oshima Takeshi¹⁾

¹⁾ *Division of Liberal Arts and Science*, ²⁾ *Department of Animation*, ³⁾ *Department of Interactive Media*

(Received October 29, 2021 ; Accepted December 7, 2021)

キーワード：ESP、作品プレゼンテーション、語彙リスト

Abstract

When considering English education for art students, there is the issue of handling their area of specialization in English classes. One solution is adopting an English for specific purposes (ESP) approach to identify the students' needs and offer classes that use their expertise. As an ESP practice, the authors have implemented the program, "Artwork Presentation in English." In this research, they created and analyzed a vocabulary list for animation majors that is necessary for the presentation. Over 80% of the list's English words are included in university students' basic vocabulary, and the frequency of technical terms is low. However, a closer examination reveals that some words are used in a special sense even though they are plain. In compound words, each constituent's original meanings are sometimes expanded into others. Since general dictionaries and word lists for university students cannot cover these special usages, this list should be utilized to give an effective presentation.

はじめに

芸術学部における英語教育を考えると、芸術という専門性を英語の授業でどう扱うかという問題がある。多くの芸術学部の学生にとっては英語の習得が大学での学びの主目的ではないため、英語学習の動機付けを保つことが難しいと思われる。学習の優先順位が低くなり、結果的に英語力の向上が期待ほど認められないことが懸念される。しかし、ESP (English for Specific Purposes、特定目的のための英語) を取り入れ、学生のニーズを把握して専門性を生かす英語教育を実践することにより、専門分野の知識や技術の習得に役立ち、学習の動機付けも高まることが考えられる。筆者らはESPアプローチの実践として、「英語による自作の芸術作品の紹介」を研究し実施しているが、本稿ではその指導の際に必要な語彙リストの作成について、その方法と結果を報告する。

大学における英語教育の位置づけ

日本の大学において「英語」科目の位置づけは従来から議論されており、主に英語は学習のための道具なのか、それ自体が教養科目なのかという問いを巡って展開されてきた。道具としての英語は実用性を追求し専門科目や将来の職業に直接的に役立つことを目標とする。教養科目であるという考えは、英語を学ぶことで欧米の文化に親しみ欧米の考え方を取り入れることにつながり、さらに英語などの外国語を学ぶことは「知的・精神的な訓練」となるという見方である。

欧米諸国の技術が大量に流入した明治期には、それを取り入れるメディアとしての英語には実用的な意義が大きく、官製学校の開成学校（現東京大学）では授業はすべて英語で実施されていた。しかし明治の後半には各学問分野で翻訳が進み大学の授業が日本語でもできるようになり、英語科目はしだいに欧米文化・欧米思想の学習、さらには知力を鍛えることを主眼とするようになっていき、その教養主義的な伝統が戦後の新制大学でも引き継

がれた。

1970年代に平泉・渡辺論争と呼ばれる英語教育・外国語教育のあり方についての議論が巻き起こったが、その後1989年の学習指導要領改訂で中等教育までの英語教育はそれまでの実質的な文法・読解重視の教育からコミュニケーション能力重視、4技能重視へと舵を切った。日本の大学英語教育においては、大学設置基準の大綱化が実施された1990年代に、英語科目のあり方に変化が現れた。それまでは大学教育課程は主に一般教育科目(教養課程)と専門教育科目とに分かれていて、英語は外国語科目という独自の科目でありながら、教養に深く関係するとして教養を高めるための一般教育科目(教養科目)と同様に一般的には見なされてきた。しかし大綱化により科目の区分は廃止され、各大学が学術の進展や社会の要請に対応しつつ、その教育理念・目的に基づく特色ある教育研究を展開する必要に迫られた。それに伴い大学での英語の位置づけも各大学で見直され、教養を身に付けるための英語以外にも、4技能重視の実用的な英語の教授や専門分野に特化した英語の教授など様々な方法がとられるようになった。

英語教育学の用語で言うと、それまでの大学の英語教育で行われてきた方法はEGP(English for General Purposes、一般目的の英語)が中心で、一部の大学ではEAP(English for Academic Purposes、学術目的の英語)が実践されてきた。大綱化により、各大学が学術の進展や社会の要請に対応しつつ、その教育理念・目的に基づく特色ある教育研究を展開する必要に迫られる中、英語教育においても専門教育に関連するESPを導入する取り組みが注目を集めるようになった。

ESPとは、寺内(2000)によると「学問的背景や職業などの固有のニーズを持つことにより区別され同質性が認められ、その専門領域において職業上の目的を達成するために形成される集団である『ディスコース・コミュニティ』の内外において、明確かつ具体的な目的をもって英語を使用するための英語研究、およびその英語教育」と定義されている。学問分野、職業分野それぞれにディスコース・コミュニティがあるが、よく挙げられるESPの種類としては、ビジネス英語、医学英語、看護英語、観光英語、職業のための英語などがあり、本稿で取り上げる「芸術のための英語」もその1つである。しかしビジネス英語や医学英語などに比べると、芸術のための英語はそれを必要とする学習者が少なく、芸術における英語の必要性も認知されにくく、あまり目立たないジャンルである。芸術学部や芸術系の大学は各地にあるが、その数と学生数は他の主な学問分野と比較すると少数である。また、医学の場合は医学研究に医学英語は不可欠で

あり、ビジネスの場合も英語を使ったコミュニケーションは必要なスキルとして広く認められている一方で、芸術作品、美術作品の制作や芸術研究に英語が必要という認識は主流ではない。そのため、芸術のための英語を取り上げた教材開発や教育方法は十分に研究されているとは言いがたい。

そのような芸術のための英語の実践の一例として、筆者らの所属する芸術学部では、学生自身の作品を英語で発表するプレゼンテーションの授業を行っている。また、学部主催のオーストラリアでの短期英語研修でも英語で作品を発表する場を設けている。そこには、英語と専門分野の学習を結びつける目的に加えて、芸術の国際化という動機がある。グローバル化時代の中、人・物・情報の国際的移動が活性化して様々な分野で国境がなくなってきており、コミュニケーション能力の重要性が叫ばれて久しい。多様なバックグラウンドを持つ人々に自分の考えをわかりやすく伝え、文化や価値観の差異を乗り越えて互いを理解することが求められているが、芸術分野においても同様である。特にメディア芸術と呼ばれるアニメーション、マンガ、インタラクティブメディアアート、ゲームなどの新しいタイプの芸術分野において、日本人クリエイター、アーティストが生み出す作品は海外からも注目を集めており、その作品を広く国内外に発信したり、人的交流・作品交流を促進することは、重点的文化政策ともなっている(文化庁 2015)。実質的な世界の共通語である英語で情報発信ができることは、メディア芸術を学ぶ学生にとって大きなメリットとなると考えられる。

英語プレゼンテーションの実践において、学習者に求められる言語的要素としては語彙、文法、発音、レトリック等があるが、特に語彙力の不足が効果的なプレゼンテーションの妨げになることが多い。作品とそれを紹介するスライドなどの視聴覚資料は素晴らしいものであったとしても、英語で作品制作の過程や目的、作品の意義などを説明するためには専門的な語彙知識が必要で、高校や大学教養課程で学習する語彙では不十分である。2019年より筆者らは作品プレゼンテーションの指導方法を専門分野別に開発しているが、まずはその重要性から指導語彙リストの作成に優先的に取り組んでいる。扱っている専門分野は写真、映像、デザイン、インタラクティブメディア、アニメーション、マンガ、ゲームの7分野だが、本稿ではその中のアニメーション分野の語彙リスト作成について述べる。

方法

アニメーション制作の分野の語彙は特殊なものが多

く、専門外の間では理解できないことが多い。そのため、アニメーション専攻学生向けの語彙リスト作成は、本稿の筆者の1人であるアニメーション学科の教員が学習すべきアニメーション関係の語彙を主に選定し、それに対応する英語の語彙を調査決定し、さらに学習と発表に役立つように用例を加えるという方法を取った。

選んだ語彙は、アニメーション学科で使用している制作用語集に掲載されている語が中心となっている。それに加えて、アニメーションの専門書とアニメーションに関する過去の学生発表も参考にした。

選定した語を日本語から英語に移していくのが語彙リスト制作の主な作業で、筆者のうち英語担当教員がそれを担当し、共同研究者がチェックを行った。英語に直す際には、参考資料として日本語のアニメーション専門書・専門サイト、英語のアニメーション専門書・専門サイト、アニメーション制作に関する英語の動画、英語辞書などを使用した。

用例は、実際に学生が発表の準備として利用する際に文の中での使用法を理解するために作成した。主な語について専門書、英語辞書、英語サイトに適切なものがあればそれらを参考にし、適切なものがない場合は担当者が作りそれを他の共同研究者が確認した。

見出し語については日本語に統一した。当初は英語学習という観点から、英語を見出し語にした英日の語彙リストを考えていたが、実際にプレゼンテーション制作にあたって学生が参照するには、既に知っている日本語の用語から引けるほうが使いやすいくということ、日英の

辞書の形式になっている。また、それとは別に英語を見出し語にした簡易リストも作成した。

選定した語彙は新JACET8000の語彙リストと比較して、難易度別の表記を加えた。新JACET8000とは大学英語教育学会が作成した語彙リストで、大学生が学習するのにふさわしい語彙をコーパスデータから抽出して頻度別に並べたものである。これは、大学生向けの学習語彙リストとして使用されるとともに、英文や英語語彙の難易度を測るうえでの指標ともなっている。

作成した語彙リスト

前章の方法で作成したリストの見出し語は合計80語となったが、その例を表1に挙げた。

ここに掲載した日本語の見出しを見ると、アニメーション制作、アニメーション研究に関わっていない者にはなじみの薄い用語が多いと思われる。この語彙リストを利用する対象者としてはアニメーション専攻の学生を想定しているので、その学生たちは日本語の見出し語だけでその意味することはわかるはずだが、正確を期すためと指導者である英語教員や他の分野の教員のために、アニメーション関係の用語集や書籍を参考に日本語による語釈も加えている。

アニメーション制作は日本で大きく発展を遂げているため日本独特の用語があり、語彙リスト作成に当たっては、見出し語に相当する英語表現を模索する部分にかなり時間を費やした。中には英語圏のアニメーション制作では使われない方法や概念に関する見出し語もあり、そ

<表1：語彙リストの一部>

見出し語	語意、用例
アイキャッチ bumper, commercial bumper	本編とCMの間などに挟まれる短い映像または静止画のこと。 The function of the bumper is simple. It acts like a punctuation mark, a comma in the grammar of television. (アイキャッチの機能は単純だ。テレビの文法において句読点のような役割をしている。)
アイレベル eye-level shot, neutral shot	目線の高さのカメラポジションのこと。 With the eye-level shot, the director can place the audience eye-level with the subject. (アイレベルの撮影で、監督は被写体を観衆の目の高さに合わせてることができる。)
あおり low-angle shot	カメラアングルの1つ。ローアングル。下から上に向かって見上げた構図。 Low-angle shots are often used to convey power, and depending on your subject, that power can be a good thing or a bad thing. (あおりはしばしば力を伝えるのに使われ、主題によって、その力は良いものでも悪いものでもあり得る。)
アクションつなぎ cutting on action	つなぎの手法の1つで、被写体のアクションの途中でカットを切って別アングルで撮ったもの(描いたもの)をつなげる手法。人物が振り向いた瞬間アップに切り替わるなどのつなぎ方で、カットの流れがスムーズになる。 <同意語> アクションカット The technique of cutting on action is a huge component of action films. (アクションつなぎの技法はアクション映画の重要な構成要素である。)
アップ 1 close-up (closeup), close-up shot 2 complete, finish	1 被写体の顔を首回りから上で画面内に収めたショット。アップサイズ。アップショット。 <類>クローズ・アップ Close-up shots give this movie an intimate feel. (アップを使うことでこの映画に親密な感覚が生まれる。) 2 作業が完成する、完成させる I've just completed my part. (私の分担が完成した。) The work is almost finished. (作業はあらかた終わった。)

れに関してはその内容を説明する英語の語句をあてた。そのため、用語集とはいえ、実際には日本語1語に英語1語という一対一対応には必ずしもならず、数語以上の英語語句を使って説明を加えている部分もある。

考察

1. 難易度

前章で見たように日英の語彙リストを作成したが、ここではそのリストの特徴を考察する。まずは作成したリストの英語部分の難易度だが、多くの語は大学生向けの基本語彙で構成されていることがわかった。

表2は、作成した日英の語彙リストから英語の訳語を抜粋してアルファベット順に並べたものであるが、これらの語を大学生向けの学習語彙リストである新JACET8000と比較した。

大学生が身に着けるべき英語力には、「日常生活レベルでのコミュニケーションが可能になるレベル、大学で学ぶ学問についてコミュニケーションが可能になるレベル」(p.10、大学英語教育学会基本語改訂特別委員会)の2種

<表2>

1. 16:9 (aspect ratio)	34. finish	68. rack focus
2. a bird's-eye view shot	35. flipped horizontally	69. rhubarb
3. angle	36. flipped image	70. scene
4. angle of view	37. follow	71. script
5. animation	38. frame	72. shot
6. background	39. freeze frame	73. shot-reverse shot
7. background chatter	40. full shot	74. sound effect
8. blink	41. get ~ in focus	75. special effect
9. bumper	42. get ~ out of focus	76. split screen
10. bust shot	43. high-angle shot	77. stage left
11. call sheet	44. Imaginary line	78. stage right
12. camera move	45. in focus	79. static shot
13. camera move following a character	46. in frame	80. still shot
14. camera shake	47. insert	81. storyboard
15. character height chart	48. key frame	82. superimpose
16. close-up	49. layout	83. superimposition
17. complete	50. length	84. switch
18. copied shot	51. lighting effects	85. switching
19. crash zoom	52. long	86. telephoto shot
20. cut	53. long shot	87. the same position (angle) <as ...>
21. cutting on action	54. low-angle shot	88. tilt downward
22. dissolve	55. mob scene	89. tilt shot
23. dissolve in a shot	56. monologue	90. tilt upward
24. dolly in	57. move around	91. timing
25. dolly out	58. multi-layered background	92. track
26. double exposure	59. multipane	93. transmitted light
27. eye-level shot	60. multipane camera	94. unnecessary frames (panels) of a storyboard
28. downtilt	61. neutral shot	95. uptilt
29. exposure sheet	62. out of focus	96. VistaVision size
30. extend (prolong) the time of saying lines	63. out of frame	97. walla
31. extreme close-up	64. over the shoulder shot	98. wash out
32. fade in	65. pan	99. wipe
33. fade out	66. perspective	
	67. perspective drawing	

類があると考えられ、その両者を支える英語語彙をレベル別に提示することが新JACET8000の目的である。ベースリストとしてThe British National Corpus (BNC) とThe Corpus of Contemporary American English (COCA) のデータから10種のジャンル別頻度データが用いられ、それを日本人学習者向けにするために、日本の英語教科書、入試問題、英英辞典の定義語彙、日本の英字新聞、英語による学術入門書等の資料を使ってベースリストの頻度順位を補正している。8000語のうち2188語を中学校・高等学校で学習すると考えられる基礎2000語と呼び、それ以外は大学レベルの語彙となっており、補正を加えた頻度順に1~8000の番号が振られている。

これらは実際の大学英語授業で学習語彙リストとして活用されたり、テキストの難易度を測定する際に使用されたりしており、難易度を測定するための比較の対象とするのに適切だと考えられる。

比較の方法としては、新JACET8000がレマ (lemma) での分類になっているため、作成したアニメーション学科向け語彙リストの語もレマの単位を用いて比較した。レマとは見出し語と屈折形をまとめて1語とする考え方である (p.78、石川)。例えば、studyという語とその屈折形である studies, studied, studyingをまとめて1語と数える。ちなみに見出し語・屈折形に加えて、接辞付加型の派生形も含めたワードファミリーという分類もあり学習には便利であるが、語彙リストに応用するとすると1語の範疇が広くなりすぎるためレマを使うことが一般的である。

アニメーション学科向け語彙リストの語には、活用形や同じ語の繰り返しがあるが、比較する際に、それらはレマとして1語として数えている。この方法では、語彙リストの語数 (レマ数) は118語で、そのうち新JACET8000に掲載されている語は99語であった(付録)。すなわちリストのうち83.9パーセントが大学生向けの語彙に含まれていることになる。また新JACET8000の中の「基礎2000語」に含まれる語 (中高生が学習する語) が66語 (全体の55.9パーセント) であることもわかった。この数字をどう捉えるかだが、筆者が予測していたよりも大学生向けの基本語彙が多くなっており、見出し語だけを見るとアニメーション専攻向けの語彙と大学生向けの一般語彙 (新JACET8000) とは重なっている部分が多い。中学・高校生向けの基本2000語に含まれる語彙は5割程度なのでさすがに基本2000語だけでは作品発表の語彙としては足りないことがわかるが、8000語まで広げると多くの部分がカバーできている。英訳にあたって、一般にはなじみの薄いアニメーション関係の日本語語彙の理解に苦戦したため、それに対応する英語も

当然難解になるだろうと考えていたが、実際にリストを作成すると8割以上は基本語彙であった。このあたりの要因を探るため、次節では語彙リストの語の特徴をさらに詳しく見てゆく。

2. 複合語

<表3>

camera shake	画面動
character height chart	対比表
stage left	上手
stage right	下手
call sheet	香盤表
exposure sheet	タイムシート

語彙リストを構成する語を見ると、表3のように複合語がかなりある。前節の新JACET8000との比較では、これらの複合語は1語ずつに分解してカウントしている。これは新JECET8000には複合語がないため、例としてはcamera shakeの場合は、cameraで1語、shakeで1語となる。複合語の場合、構成要素である語のそれぞれの意味から全体の意味を推測できる場合と、そうではなく要素の意味は理解していても全体の意味の推測が難しいものがある。

camera shakeはcameraとshakeから、「カメラが揺れること」という意味がわかるが、call sheetの場合、call「呼ぶこと」とsheet「表」から、香盤表という意味が直接的に構成されるものではない。そのためcamera shakeに比べてcall sheetは理解が難しい語となっている。

camera shakeのように意味がわかりやすい例は、character height chartである。対比表という日本語のほうがむしろ専門外のものには難しく感じるが、character height chartの意味はキャラクターの背の高さの比較図のことで、単純に各語の意味するものの和である。

call sheetと同様のものには、stage left, stage right, exposure sheetなどがある。stage left, stage rightはステージの左、右ということで特に困難な語ではなさそうだが、舞台に向かって左、右ではなく、舞台上の演者から客席に向かった状態で、左と右を見ているので注意が必要である。exposure sheetの場合は、個々の意味はexposure「露出」とsheet「表」だが、複合語としては意味が拡大して「タイムシート」という意味になる。

このように平易な語から構成されていても意味がわかりにくいものがあり、これが基本語8000語に収まるも理解が困難な語がある要因の1つであると思われる。

3. 専門的な意味で使用される語

<表4>

imaginary line	イマジナリーライン
flipped image	逆ポジ
shot-reverse shot	切り返し
key frame	原画
wash out	ホワイトアウト

表4に挙げた語は、専門的な意味で使用される語の例で、理解するにはアニメーション制作についての知識が必要である。実際、この語彙リスト自体がアニメーション制作のためのリストであるため、専門用語の頻度が高いのは当然だが、これらは特に一般的な意味と乖離のある語である。imaginary lineは一般的には「想像上の線」「想像線」「仮想線」という意味になり数学や工学の分野で使われることが多い。しかし、この場合は「登場人物の視線（意識）の方向を結んだ仮想の線」のことでアニメーション制作や映画製作の際に使われる用語である。

flipped imageは「反転画像」のことだが、アニメーション制作では絵コンテを裏返しにした構図を指示する場合に使われる。shot-reverse shotは「対象の中央に位置したカメラが双方を交互に写すショット」のことである。key frameはアニメーションの文脈では「原画」であり、さらにwash outは一般的な意味の「色あせる」「洗っておちる」ではなく、「画面がだんだん明るくなり白一色になる」ことを指す。

これらの語のほとんどは前節で説明した複合語でもあり、複合語でかつ特殊な意味で使われるものが多いことがわかる。

ここまで見てきた通り、作成した語彙リストの英語部分は8割以上は大学生向けの基本語彙の範疇にあり、一見すると特殊な語の頻度はそれほど高くないかとも思える。しかし内容を精査すると単語自体は平易なものであっても特別な意味で使われていたり、構成要素の元の語義から意味拡張が起きている複合語が観察されたりする。これらの特殊な用法は一般的な大学生向けの辞書や単語表ではカバーできない部分であり、アニメーション専攻向けの語彙リスト作成の意義はここにあると考えられる。

終わりに

本稿では、アニメーション専攻の学生向けの語彙リストの作成とその結果について述べた。リスト作成の目的は、最終的には学生がこの語彙リストを使って、自分の作品や学習内容について英語で発表できるようになることである。

この研究は科研費基盤研究の「英語による作品プレゼ

ンテーションに関する調査と指導プログラムの開発」の一環であり、今後は、作成した語彙リストを用いてプレゼンテーション指導を実施し、海外の聴衆向けの発表を実施する予定である。その際に学生からのフィードバックを受け、さらに語彙リストを更新してゆく。また、今回はアニメーション学科向けのリスト作成だったが、分野ごとに必要語彙は違うと思われるので、今後は他の専攻の語彙リストも作成する予定である。

付記

本研究は、JSPS 科研費 19K00864 の助成を受けて実施されたもので、2021 年のリメディアル教育学会第 16 回全国大会における口頭発表を加筆修正してまとめた。

参考文献

- Rall, H. (Ed.). (2018). *Animation from concept to production*. CRC Press, Boca Raton.
- SHIROBAKO 用語集 <http://shirobako-anime.com/words.html> (2021 年 10 月 28 日)
- Simpson, J. & Weiner, E. (Eds.). (1989). *Oxford English Dictionary*. Oxford University Press.
- 一般社団法人日本動画協会人材育成委員会 (編) (2019). アニメーション用語事典 立東舎
- 石川 慎一郎 (2008). 英語コーパスと言語教育 大修館書店
- 井上 ジェット カメラワーク大辞典 <http://www.inouejet.com/camera/> (2021 年 10 月 28 日)
- 奥田 誠治 (編) (2017). 奥田誠治の絵コンテ講座用語集
- 佐藤 容子・ヴィーンストラ, R. J. (2009). 理工系学生のための基本語彙リストの作成に向けて 東京農工大学大学教育ジャーナル, 5, 1-7.
- 大学英語教育学会基本語改訂特別委員会 (2016). 大学英語教育学会基本語リスト：新 JACET8000 桐原書店
- 寺内 一 (2000). ESP とは何か 深山 晶子 (編) ESP の理論と実践 三修社
- 寺内 一・山内 ひさ子・野口 ジュディー・笹島 茂 (編) (2010). 21 世紀の ESP—新しい ESP 理論の構築と実践 大修館書店
- 中住 幸治 (2016). 新 JACET8000 による高等学校英語教科書英文法例文の語彙レベルに関する研究 四国英語教育学会研究紀要, 36, 29-38.
- 平泉 渉・渡辺 昇一 (1995). 英語教育大論争 文藝春秋
- 文化庁 (2015). 文化芸術の振興に関する基本的な方針—文化芸術資源で未来をつくる— (第 4 次基本方針)
- 南出 康世 (編) (2014). ジーニアス英和辞典 第 5 版 大修館書店

付録 新 JACET8000 との比較

新 JACET8000 番号 (無番号は含まれていない語彙)	アニメーション専攻用語彙リスト見出し語
1	the
2	of
4	a
5	in
15	on
28	as
37	say
51	out
60	time
67	get
99	over
103	still
122	same
124	right
169	high
196	long
205	eye
220	around
253	call
272	line
276	full
318	special
331	view
331	view
352	action
382	move
382	move
384	light
386	low
436	stage
468	size
474	sound
500	cut
540	follow
610	character
623	key
695	track
728	camera
751	shake
795	finish
808	bird
883	copy
979	wash
1005	left
1057	level
1062	effects
1118	image
1119	scene
1167	shoulder
1171	screen
1186	shot
1233	panels
1361	switch
1397	freeze
1463	position
1581	complete
1665	double
1687	focus

新 JACET8000 番号（無番号は含まれていない語彙）	アニメーション専攻用語集リスト見出し語
1811	sheet
1811	sheet
1834	drawing
1851	extreme
1911	crash
1938	extend
2006	chart
2131	reverse
2222	length
2223	background
2256	frame
2378	perspective
2389	height
2413	layer
2446	unnecessary
2489	aspect
2591	pan
2635	wipe
2776	split
3012	script
3302	animation
3356	timing
3429	fade
3480	angle
3728	insert
3869	Imaginary
4061	layout
4093	upward
4157	exposure
4273	rack
4402	dissolve
4435	transmit
4461	tilt
5237	downward
15604	prolong
5834	neutral
6068	static
6314	blink
6334	mob
7195	bust
7541	flip
	ratio
	chatter
	bumper
	closeup
	zoom
	dolly
	downtilt
	horizontally
	monologue
	multi
	multiplane
	rhubarb
	storyboard
	superimpose
	superimposition
	telephoto
	uptilt
	VistaVision
	walla