

イメージを超える映像作品の修辞と強度、その認知

Rhetoric and Intensity of Narrative Moving Images beyond Mental Images, and Its Cognition

小川 有希子, 金井 明人
Yukiko OGAWA, Akihito KANAI

法政大学

HOSEI University

yukiko_ogawa@jazz.odn.ne.jp, kanai@hosei.ac.jp

Abstract

This study examined and discussed relationships of the cognition of mental images and narrative moving images produced by stories and rhetoric with dolls as a motif. Two films used for the experiment as materials are “Air Doll” (directed by *Hirokazu KORE-EDA*) and “Dolls” (directed by *Takeshi KITANO*). “Rhetoric” and “Intensity” were applied to the discussions as a point of view. It was suggested that narrative moving images which were recognized, were not beyond mental images in the optimistic meaning, but surpassed mental images in the nihilistic meaning. The discussion supposed that narrative moving images beyond mental images had high cognitive load

Keywords — Mental Image, Narrative moving image, Rhetoric, Intensity, Cognition

1. はじめに

1.1. イメージとは何か？

イメージとは、第一義的には光の感知を物理的な基盤として視覚的に認知された陰影、色、形そのもののことである。また第二義的には、それらが組み合わせることによって、特定の、あるいは不特定の意味を人間に認知させる可能性がある視覚的な記号のまとまり、すなわち統合的な「像」のことを指す。人間に対してイメージが意味的に作用するとき、そこには言語におけるシニフィアンとシニフィエの関係同様、意味するものと意味されるものの関係が横たわる (cf. [1])。意味するものが必ずしも明示的でない場合も、その社会に流通する文化的なレベルにおいて、意味されるものはかなり強固に規定されていると考えられている (cf. [2])。イメージは、その生成に際しては、言語的に固定された意味や規範の拘束を受けない視覚性を唯一の要諦とするにも関わらず、その認

知に際しては、言語を核とする意味体系との接触を回避することはできない。この矛盾性が、イメージとその認知の本質的な関係である。

1.2. イメージと認知

肉眼で見る事が出来る、実体を伴うモノの視覚的な像を「外的」イメージと言うのに対して、心の中で描いたり、想像したり、想起したりする視覚的な像を「内的あるいは心的」イメージと言う (以下、心的イメージと記す)。実体を伴う外的イメージの認知については、あらゆる記号的な表現と、五感を通して刺激される記憶、思考、感情などとのインタラクティブな認知の様相が問題になるのに対して、実体を伴わない心的イメージをめぐるのは、記憶、思考、感情などに加えて、想像や推論などもより大きく関与した複合的な認知的活動から成る、その構築プロセス、あるいはその形状や特性が問題になる (cf. [3])。心的イメージはどこから生まれて、どのような形をとり、どのような傾向や特性を持ち、どのように変容するのか。これは現代では実証研究の俎上に乗せられた問題であると同時に、古代から哲学的に考察されてきた重要な問いでもある (cf. [4], [5])。また外的イメージの認知、心的イメージの構築プロセスともに、二元論的な意味で心の対極に置かれる身体や、環境といった外的要因からの制約をも考え合わせようとする議論も展開されている (cf. [6], [7])。イメージをめぐる問題は人間の認知全般に関わっており、認知科学において議論される諸問題の裾野をすべからず包括的に含意する (cf. [8])。

1.3. 映像の心的イメージ

さて、「映像」の心的イメージについて考えてみたい。映像とは、人間の肉眼で見ることを前提として機械的に撮られ、映写された外的イメージとしてのイメージを指す。従って、映像の心的イメージを問うとは、イメージのイメージを問うというメタ構造的な問題である。その第一の特殊性は、「映像」というものが固定的（物質的）な側面と流動的（表現の形式的かつ内容的）な側面を併せ持つために、例えば「りんご」で言えば、赤い、丸い、甘酸っぱいといった物質的な側面に相当するような、心的イメージの元になる共通性の高い外的イメージを定めることが困難な点にある。第二の特殊性は、流動的な側面が百様の相貌を見せるのが映像の本義であるとするれば、例えば「科学」における「知」という概念に相当するような、心的イメージが向かう収束点を見定めることも困難な点にある。

また、上記2つの側面を併せ持つという意味で、映像と同種の表現芸術にカテゴライズできる「小説」や「音楽」と「映像」を比較すれば、次のような相違点が浮かび上がる。まず、多くの小説は文字が連ねられた紙の束という固定的な側面を持つ。その流動的側面を認知するとは、専ら言葉の意味的理解を前提とし、加えて言葉の修辭的効果に浴しながら、イメージを想像（創造）するということである。表現にもその認知にもイメージを絶対的には要さない小説と、イメージを現前させることでしか成立し得ない映像とでは、心的イメージの構築にかかる負荷や制約の強度が大きく異なることは言うまでもない。一方で音楽は、楽譜と楽器が固定的な側面であるとしても、音楽として固定するには、演奏という一回性の高い流動的な側面を介在させることが必須であるのが、映像や文学との大きな相違点である。視覚性も言語性も持たない音楽においては、リズム、メロディ、ハーモニー（和声）、あるいは不協和音、そして音色、音量といったものが、他の認知的活動を凌駕して原初的な情動や感情を刺激する。結果として、その情動なり感情がそのまま、その人の音楽の心

的イメージとなる。最も非言語的で反／非意味的、かつ身体的なのが音楽の心的イメージである。「映像」の心的イメージは「小説」と「音楽」の中間に位置するものであると考えれば、3つの相同性と、映像の心的イメージの特性を適切に把握することができる。

1.4. 本研究の目的

個人が持つ映像の心的イメージは、過去に見た映像の流動的な側面を想起した1つのイメージそのものだったり、それらが組み合わさって帰納的に映像という概念に昇華された後、そこから再び演繹的に降下し、不鮮明な輪郭をとって立ち現れた抽象的なイメージだったりすると予測される。その流動的側面ゆえに、「映像」と聞いて個人が想起する「映像」に共通性を想定することが困難なため、断片的な視覚性と原初的な感情から成る映像の心的イメージにどのような共通性や概念的な収束性が存在するのか、という問題の解も現在のところ定かではない。この問題には、認知科学的に検証する余地が大いに残されている。

小川・金井 (cf. [9]) は、日本映画『空気人形』および『Dolls』を素材にした一連の研究の中で、映像の心的イメージと人生の心的イメージが鏡像関係にあることに着眼した実験と考察を行っている。本研究は引き続き同作品を用い、映像の心的イメージの共通性、概念的な収束性について再検証することに加え、映像の心的イメージと作品から認知する映像のイメージの間にはどのような齟齬があるのか、という点について新たに検証する。映像の心的イメージそのものの傾向や特性について考察することに加え、心的イメージに対する現前するイメージ、すなわち作品における、映像表現（修辭・強度）の効果的なあり方について実証的な観点から示唆を得ることが目的である。

2. 心を持った人形 vs. 心を失った人間

2.1. 是枝裕和監督作品：『空気人形』

日本映画『空気人形』（2009年／監督：是枝裕和／原作：業田良家『ゴータ哲学堂 空気人形』）の

ストーリーは、ダッチワイフである空気人形が生身の身体と心を持ったことで、人を愛し愛されることの本当の意味を知る一方で、人形である自分の欠落したアイデンティティと空っぽな身体を憂えて空虚感に心を揺らす、という筋立てである。物語の冒頭で、秀雄（板尾創路）のダッチワイフとして登場する空気人形（ペ・ドゥナ）は、人間となって純一（ARATA）と愛し合うが、最終的には型遅れの人形として秀雄に廃棄される、という結末を迎える。

2.2. 北野武監督作品：『Dolls』

日本映画『Dolls』（2002年／監督：北野武）は、1つのメインストーリーと2つのサブストーリーから構成される。メインストーリーは、婚約者の松本（西島秀俊）に結婚を破談にされた佐和子（菅野美穂）が、失意の末に精神を病み、心と言葉を失って人形のようになり果てるのだが、松本はそんな佐和子とどこまでも運命を共にすることを決意する、という筋立てである。松本の静かな男気と2人の愛の深さが虚無感と融合した映像が紡ぎ出された作品である。物語の冒頭で、上演中の舞台そのものを撮影することで挿入される文楽『冥途の飛脚』は、破滅的な最期に向かう2人の愛の顛末を隠喩する。

* * *

2つの映像作品は、精神性の獲得または喪失、という対極的な内容であるが、いずれも人形に精神性を投影することで、人間という存在や人生の根源的な意味を問う、共通の主題を有している。

2.3. 『空気人形』／『Dolls』の修辞と強度

この2つの映像作品の、映像的な鮮烈さを捉えるために用いる鍵概念は、修辞と強度である。強度とは度合いであり、一般的には程度の差異を意味する言葉であるが、ここで意味する強度とは、量的な差異にも質的な差異にも還元されない、より根源的な差異の側面を問題にする概念である（cf. [10]）。ある映像はショットの連鎖から成り、1

つ1つのショットは、受け手の心の中に沈殿している未分化な心的イメージとの不断の緊張関係の中で、即自的かつ流動的に認知される。また、1つのショットがもたらす認知的効果は、そのショットを構成する諸要素の認知的効果の総和ではない。換言すれば、認知したショットAはそれを構成する諸要素には分割できない「ショットA」全体として把握するしかない側面を持つ。認知的にそれ以上分割できない度合いが強度であり、それが根源的な差異を意味する。そして、映像としてのショットAに強度を付与するのが、映像の修辞である。修辞とは、表現の仕方や技法、さらには技法の組み合わせ方のことであり（cf. [11]）、映像に強度のみならず、様々な効果をもたらす可能性がある「技」を総称する概念である。

『空気人形』の修辞で際立つのは、物質感を強調したビニール製の空気人形と、生身の女優が演じる人間のメタファーとしての空気人形を視覚的に交錯させる演出である。一方、『Dolls』の修辞で際立つのは、寡黙な登場人物の過去と未来の道行きを、視覚的情報に多くを委ねて想像させる演出である。卓越した修辞を幾重にも折り重ねた2つの作品の映像は、心的イメージと大きな齟齬のない「イメージを超えない」イメージ（映像）であるのか。あるいは、心的イメージを凌駕し、その変更と更新を差し迫るような「イメージを超える」イメージ（映像）であるのか。心的イメージと両作品の表現（修辞と強度）および認知との関係性を、実験によって具体的に検証する。

3. 映像の心的イメージと映像作品の認知に関する実験

3.1. 方法

3.1.1. 実験参加者

大学生104名（男性：59名、女性：45名）が実験に参加した。全参加者の年齢範囲は19歳～28歳（ $M=20.95$, $SD=1.35$ ）であった。

3.1.2. 実験素材

『空気人形』より、8:48～10:44（前半）と49:23

～54:32 (後半) の 2 箇所を用いた。『Dolls』より、6:51～8:46 (前半) と 1:35:01～1:40:30 (後半) の 2 箇所を用いた。いずれも、2.1.と 2.2.に記した作品中の一部分である。

3. 1. 3. 手続き

小川・金井 (cf. [9]) や本研究は、映像の心的イメージと作品から認知する映像のイメージの齟齬を検証することを目的として、独自に言語的な測定項目を作成した。作成にあたっては、映像の流動的側面を鑑み、複数の収束性を想定した上で、形容詞 (または節) を対位的に組み合わせた 2×10 項目で構成することにした (表 1・表 2 参照)。映像の心的イメージを問う 20 個の測定項目の主語と述語 (私は～と思う) を削除した「」内のセンテンスが、作品から認知する映像のイメージを問う 20 個の測定項目である。

1 本目の作品を見せる前に、映像の心的イメージを問う測定項目 (表 1) に回答させた。その後、作品ごとに 3.1.2.に記した前半約 2 分 30 秒と後半約 5 分の素材箇所を見せながら、映像作品の認知に関する数種類の測定項目群 (表 2 を含む) に順次回答させた。質問紙により、全て 7 件法で回答させた。最後に、両作品の鑑賞経験の有無を回答させた。実験時間は約 60 分であった。なお、実験順序は 1 本目が『空気人形』、2 本目が『Dolls』であった。

3. 2. 結果

3. 2. 1. 映像の心的イメージの傾向

映像の心的イメージの記述統計量を表 1 に示す。また、それぞれの作品から認知した映像のイメージの記述統計量、および映像の心的イメージ (表 1) との差分を表 2 に示す。まず映像の心的イメージの結果は、映像に対する楽観的またはポジティブな捉え方 (以下「楽観的」と記す) と、虚無的またはネガティブな捉え方 (以下「虚無的」と記す) の方向性が明確な項目 1～12 については、「官能的 ⇄ 残酷」の組合せを除き、楽観的な心的イメージほうが高かった。映像における愛、意思、

表 1. 映像の心的イメージの記述統計量

No	映像の心的イメージ	M	SD
1.	私は「映像は素晴らしい」と思う	5.69	1.08
2.	私は「映像は空しい」と思う	3.41	1.44
3.	私は「映像は美しい」と思う	5.48	1.21
4.	私は「映像は醜い」と思う	3.47	1.64
5.	私は「映像は尊い」と思う	4.15	1.51
6.	私は「映像に意味はない」と思う	2.14	1.36
7.	私は「映像は官能的である」と思う	4.03	1.35
8.	私は「映像は残酷である」と思う	4.58	1.48
9.	私は「映像は祭りである」と思う	3.63	1.60
10.	私は「映像は変種である」と思う	3.29	1.37
11.	私は「映像の本質は、楽しい体験をするところにある」と思う	4.13	1.59
12.	私は「映像の本質は、苦しい体験をするところにある」と思う	3.42	1.45
13.	私は「映像を支配しているのは、人間の意思である」と思う	4.69	1.66
14.	私は「映像を支配しているのは、人間の意思ではない、もっと大きな力である」と思う	3.27	1.33
15.	私は「映像を豊かにするのは、愛である」と思う	3.65	1.59
16.	私は「映像を狂わせるのは、愛である」と思う	3.69	1.57
17.	私は「映像において、愛ほど重要なものはない」と思う	2.92	1.38
18.	私は「映像において、愛ほど余計なものはない」と思う	2.76	1.18
19.	私は「映像らしさとは、カラフル (色彩豊か) な画面である」と思う	3.62	1.64
20.	私は「映像らしさとは、モノクロ (白黒) の画面である」と思う	2.99	1.42

色彩に対する心的イメージを問うた項目 13～20 は、楽観的／虚無的な方向性が項目 1～12 ほどには明確でない対位的な項目であったため、1 つの方向への収束性を思わせる結果は示唆されなかった。心的イメージとそれぞれの作品から認知した映像のイメージの差分については、項目 1～12 において、総じて大きな有意差が得られた (表 2)。

3. 2. 2. 映像の心的イメージと認知の差分の多重比較

表 2 の結果から、2 つの作品に共通して特に顕著な有意差が得られた 6 項目を抽出し、映像の心的イメージ (鑑賞前) と前半鑑賞後／後半鑑賞後の作品から認知する映像のイメージの多重比較を行った。結果を図 1～図 6 に示す。楽観的な心的イメージは、顕著な有意差を持って楽観的なイメージの認知以上であり、一方虚無的な心的イメージは、顕著な有意差を持って虚無的なイメージの認知以下であることが示唆された。

4. 総合考察

4. 1. 映像の心的イメージの共通性と収束性

まず表 1 より、映像の心的イメージには、楽観的な捉え方に対する強い肯定感と、虚無的な捉え方に対する強い否定感から成るという、顕著な傾向があった点に注目する必要がある。項目 11 の『私は「映像の本質は、楽しい体験をするところにある」と思う』と、項目 12 の『私は「映像の本質は、苦しい体験をするところにある」と思う』の 2 つが、その傾向を端的に示していると思われる。

表2. 『空気人形』と『Dolls』から認知した映像のイメージの記述統計量 および 映像の心的イメージとの差分

No	『空気人形』と『Dolls』から認知した映像のイメージ	空気人形						Dolls					
		前半鑑賞後			後半鑑賞後			前半鑑賞後			後半鑑賞後		
		M	SD	心的イメージとの差分									
1	映像は素晴らしい	4.02	1.56	1.673 ***	4.73	1.33	0.962 ***	4.02	1.40	1.673 ***	4.37	1.49	1.327 ***
2	映像は空しい	3.90	1.68	-0.490 *	4.23	1.44	-0.817 ***	4.81	1.54	-1.394 ***	5.02	1.37	-1.606 ***
3	映像は美しい	4.45	1.41	1.029 ***	4.89	1.29	0.587 ***	4.41	1.40	1.067 ***	4.92	1.49	0.558 **
4	映像は醜い	2.96	1.44	0.510 *	3.31	1.40	0.163	4.00	1.56	-0.529 *	3.59	1.65	-0.115
5	映像は尊い	3.35	1.49	0.808 **	3.85	1.45	0.308 **	3.95	1.35	0.202	3.94	1.54	0.212
6	映像は意味はない	2.97	1.62	-0.827 ***	2.70	1.45	-0.558 **	2.87	1.53	-0.728 ***	2.99	1.62	-0.845 ***
7	映像は盲目的である	3.77	1.49	0.260	4.68	1.50	-0.654 ***	2.56	1.29	1.471 ***	2.87	1.45	1.163 ***
8	映像は残酷である	3.21	1.65	1.365 ***	4.13	1.52	0.452 *	4.14	1.55	0.433	4.30	1.63	0.279
9	映像は祭りである	2.47	1.31	1.163 ***	2.52	1.37	1.115 ***	2.25	1.18	1.385 ***	2.28	1.30	1.356 ***
10	映像は受難である	3.42	1.62	-0.135	3.74	1.53	-0.452 *	4.04	1.57	-0.750 ***	4.23	1.71	-0.942 ***
11	映像の本質は、楽しい体験をするところにある	3.34	1.56	0.798 **	3.29	1.46	0.846 ***	2.84	1.33	1.298 ***	2.83	1.44	1.308 ***
12	映像の本質は、苦しい体験をするところにある	3.42	1.42	0.000	3.96	1.54	-0.538 ***	4.20	1.62	-0.779 ***	4.28	1.66	-0.856 ***
13	映像を支配しているのは、人間の意思である	4.70	1.43	-0.010	4.61	1.50	0.078	4.52	1.43	0.146	4.31	1.34	0.359
14	映像を支配しているのは、人間の意思ではない、もっと大きな力である	3.50	1.49	-0.223	3.51	1.39	-0.243	3.85	1.49	-0.596 **	4.09	1.51	-0.837 ***
15	映像を豊かにするのは、愛である	3.50	1.53	0.146	4.59	1.71	-0.942 ***	3.41	1.49	0.212	3.98	1.54	-0.356
16	映像を狂わせるのは、愛である	3.23	1.44	0.456 *	4.05	1.70	-0.359	3.35	1.43	0.317	3.88	1.60	-0.212
17	映像において、愛ほど重要なものはない	3.04	1.36	-0.118	3.55	1.57	-0.627 **	2.88	1.35	0.019	3.27	1.48	-0.369 *
18	映像において、愛ほど余計なものはない	2.75	1.13	0.010	3.10	1.49	-0.333	2.74	1.23	0.010	3.02	1.43	-0.272
19	映像らしさとは、カラフル(色彩豊か)な画面である	4.36	1.47	-0.745 ***	4.60	1.54	-0.980 ***	4.51	1.58	-0.892 ***	4.15	1.66	-0.529 *
20	映像らしさとは、モノクロ(白黒)の画面である	2.76	1.47	0.225	2.70	1.34	0.294	2.78	1.32	0.206	3.13	1.51	-0.137

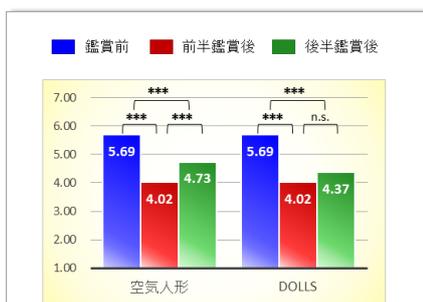


図1. 映像は素晴らしい

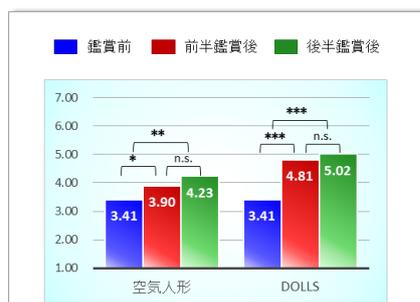


図4. 映像は空しい

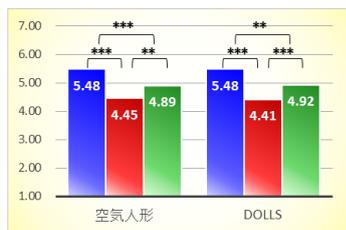


図2. 映像は美しい

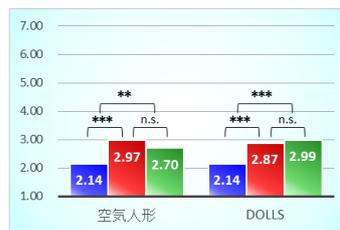


図5. 映像に意味はない

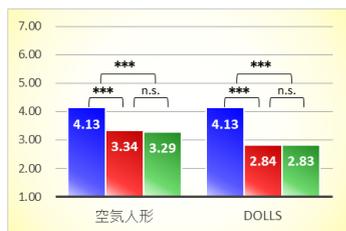


図3. 映像の本質は、楽しい体験をするところにある

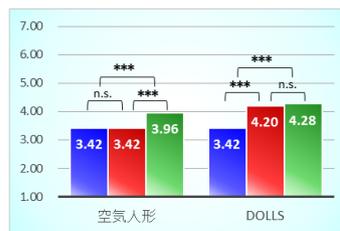


図6. 映像の本質は、苦しい体験をするところにある

「イメージを超えない」映像の諸側面

「イメージを超える」映像の諸側面

る。この結果が、その流動的側面を超越して、映像という概念に良いイメージが付き纏っていることを示しているとすれば、それが映像の心的イメージの共通性であり、映像を見るという体験が受け手の快(快感情)に遍く貢献すると思われていることを示しているとすれば、それが映像の心的イメージの一つの収束性だと考えて良い。「りん

ご」や「科学」などに比べて自明性の低い「映像」の心的イメージの側面を、本研究が見出すことができたとすれば、目的を1つ達したことになる。

しかしながら、映像は素晴らしい、美しい、尊い、楽しい体験、と概ね判断された一方で、空しい、醜い、意味はない、苦しい体験、などの虚無的な側面は否定的に捉えられる向きがあった今回

の結果を鑑みたとき、映像という概念が受け手の心の中で至極高価値的なものに昇華されているのは何故なのか。また、そのような高価値的な概念から映像の心的イメージが演繹的に導かれるプロセスにおいて、記憶、思考、感情、想像、推論といった認知的活動がどのように複合的に関与して、抽象的なイメージを形作るのか。映像というものが、テクノロジーの粋を尽くした光学的な進歩の産物であることが、高価値化する映像の心的イメージに関わっている、という予測はできる。また映像の心的イメージが、不鮮明な輪郭をとって立ち現れる、断片的な視覚性と原初的な感情から成る原イメージであることも、現時点では仮説の域である。このような問題について、より精緻な検証作業の上に考察を重ねるべきであることが、改めて提起された。

4.2. 映像の心的イメージと認知の齟齬

次に、表2の結果から抽出した有意差の顕著な6項目間の、映像の心的イメージと作品から認知する映像のイメージの多重比較(図1~図6)より、両作品ともに、思っていたより「素晴らしくなかった」「美しくなかった」「楽しい体験ではなかった」という、期待していた快を下回る意味での齟齬と、思っていた以上に「空しかった」「意味はなかった」「苦しい体験だった」という、より苦痛を強いる意味での齟齬を、受け手に同時に生じさせていたことが示唆された。結果として、楽観的な側面においては認知されたイメージは心的イメージを超えず、虚無的な側面においては認知されたイメージは心的イメージを超える、という両者の関係が浮き彫りになった。これは、映像を見るとは楽しい体験であり苦しい体験ではない、と認識していた受け手に、心的イメージの変更の必要性を突き付ける結果であると言えるかもしれない。

このような結果になった理由としては、受け手の過去の映像体験が享楽的な映像作品に偏っており、切断的な映像作品の存在すら知らない、とい

う一般的な実情が関係しているものと思われる。享楽的な映像作品とは、出来事の因果律に支えられた明快なストーリーがあり、登場人物に対する感情移入や共感が生じやすい映像作品のことである。一方で、切断的な映像作品とは、事象間のつながりを非合理化する技法によってストーリーがわかりにくくなっており、登場人物に対する感情移入や共感も生じにくいいため、受け手により大きな認知的負荷をかける映像作品のことである。受け手がストーリー性を強く望むから作り手もそれに応えようとし、逆に、作り手がストーリーテリングを常に追求するから受け手もそれを望まずには見られなくなるという、断ち切れない無意識の共犯関係のもとに多くの作品が作られている昨今は(cf. [12]), 受け手に楽観的な映像の心的イメージを構築させやすく、またそれが標準的な映像作品であると信じて疑わせることの少ない状況下にある。本研究において示唆された映像の心的イメージと認知の齟齬は解消されるべきか、という点については別途考察する必要があるとして、今日の映像作品のあり方と見られ方の問題を、凝縮的に反映する結果である。

4.3. 映像の修辞と強度、その認知

以上のような齟齬を生じさせた2つの作品の修辞と強度について、再考する。『空気人形は』の強度は、空気を使った修辞の追求によって付与される。要所で挿入されるビニール製の空気人形、生身の空気人形の身体に走るビニールの縫合線、空気を入れる音、空気が抜ける音、空気が抜けていくビニール製の空気人形のよれた身体と、その虚ろな目、息が吹き込まれて膨らんでいく空気人形の胸など、全ては身体を徹底的に「モノ」として見せようとする、切断的な修辞を駆使した映像表現である。一方『Dolls』の強度は、映像の色彩と反復によって付与される。赤い紐で身体を繋ぎ、寡黙にひたすら歩き続ける佐和子と松本の反復映像は、感傷を封じ込めて奇異な印象を強く焼きつけるという、受け手の認知の特性を踏まえた周回な修辞である。満開の花びらが枝をたわませる桜

並木、祭囃子の流れる川沿いの土手、妖しいまでに紅葉した山道、雪におおわれた冬の斜面 (cf. [13]) といった2人を彩る背景と、衣装や身体を繋ぐ赤い紐との色彩的なコントラストは、愛と狂気を象徴する、切断的な修辞を駆使した映像表現である (cf. [9]).

このような卓越した修辞を擁した2つの作品の強度は、果たしてどちらが高いのか。『空気人形』の柔らかな世界観の強度と、『Dolls』の張り詰めた世界観の強度は伯仲しているが、図1～図6が示すように、心的イメージとの差分がより大きいのは『Dolls』である。その認知を鑑みれば、『Dolls』の強度のほうが『空気人形』より若干高いと言えるのかもしれない。いずれにせよ両作品ともに、人間から心を差し引いて残るものは何か、というシュルレアリスティックな主題に向けた映像表現を追求している。受け手が映像作品を楽観的に見られるのは、予測可能な「心」を登場人物に確認して安堵するからだとすれば、形態こそ具備すれども心が無と化した人間の姿を見せられた時、それが心的イメージを超える空しさ、意味のなさ、苦しさを認知させるに十分な衝撃となって然るべきである。心的イメージを超える映像とは、易々とは受け入れ難い強度を放ちながら、受け手に認知的な負荷をかけてくる映像であることが示唆された。

5. おわりに

本研究は、映像の心的イメージそのものの傾向や特性について考察することに加え、心的イメージに対する現前するイメージ、すなわち作品における、映像表現の修辞的なあり方について実証的な観点から示唆を得ることを目的として、人形をモチーフにした2つの映像作品 — 『空気人形』と 『Dolls』 を用いた検証実験を行った。その結果から、映像の心的イメージの共通性と収束性の一側面が明らかになるとともに、映像の心的イメージと作品から認知する映像のイメージの間には齟齬が存在することが示唆され、心的イメージを超える映像の諸側面と、心的イメージを超えない映像

の諸側面があることが明らかになった。空しい、意味はない、苦しい体験、といった言葉で浮き彫りになった心的イメージを超える映像とは、卓越した映像の修辞が裏打ちする強度によって、受け手により大きな認知的負荷をかける映像作品である。それまで見たこともなかった、想像もできなかった映像 (イメージ) を目の前に突き付けられた受け手が、心的イメージの変更を差し迫られたなら、それこそが「イメージを超える映像作品」であり、映像と認知の希少な出会いである。イメージを超える映像作品の表現 (修辞・強度) と認知の関係について、本研究は1つの知見を得ることに成功した。

参考文献

- [1] 丸山圭三郎 (2012) 『ソーシャルを読む』. 東京: 講談社.
- [2] ロラン・バルト (2005) 『現代社会の神話—1957(ロラン・バルト著作集3)』. 下沢和義 (訳). 東京: みすず書房.
- [3] Gibbs, R. W. Jr. & Berg, E. A. (2002) Mental imagery and embodied activity. *Journal of Mental Imagery*, **26**, 1-30.
- [4] ジル・ドゥルーズ (2006). 『シネマ2*時間イメージ』. 宇野邦一・石原陽一郎・江澤健一郎・大原理志・岡村民夫 (訳). 東京: 法政大学出版社.
- [5] ジル・ドゥルーズ (2008). 『シネマ1*運動イメージ』. 財津理・齋藤範 (訳). 東京: 法政大学出版社.
- [6] Johnson, M. (2006) Mind incarnate: from Dewey to Damasio. *Daedalus*, **135**(3), 46-54.
- [7] Lakoff, G. (2010) Why it matters how we frame the environment. *Environmental Communication - A Journal of Nature and Culture*, **4**(1), 70-81.
- [8] Mandler, J. M. (2004) *The foundation of mind. The origins of conceptual thought*. Oxford: Oxford University Press.
- [9] 小川有希子・金井明人 (2013a). 映像作品における人間と人形の円環と修辞、その認知 — 映

像は人生の鏡像か？『日本認知科学会第30回大会発表論文集』, 192-199.

- [10] ジル・ドゥルーズ (2007). 『差異と反復 [上・下]』. 財津理 (訳). 東京：河出書房新社.
- [11] 内海彰・金井明人 (2007). 認知修辞学の構想と射程. 『認知科学』, **14**(3), 236-252.
- [12] 小川有希子・金井明人 (2013b). 人生を表象する映像作品の修辞と概念再考的認知 — TARO の享楽と夢二の切断が概念再考にもたらす効果の検証. 『認知科学』, **20**(2), 224-248.
- [13] 蓮實重彦 (2008). 北野武の「淀」. 北野武『Dolls (ドールズ)』. 『映画崩壊前夜』, 132-136, 東京：青土社.