

# 『アンダルシアの犬』と「わかりにくさ」

堀 光一<sup>1)</sup>，金井 明人<sup>2)</sup>，小玉 愛実<sup>2)</sup>，小野 史織<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>法政大学大学院社会学研究科，<sup>2)</sup>法政大学社会学部

## 1 はじめに

本論文は、『アンダルシアの犬』という15分30秒程の古典的な短編映画を題材に，様々な映像環境における受け手の認知の共通性と差異について，「わかりにくさ」の観点から分析することを目的としている。

特有の「わかりにくさ」により困惑と反響があった『アンダルシアの犬』は1928年パリで初上映された。上映当時，映画館が主に想定されていた映像環境は，現在，多種多様となっている。例えば，携帯電話やゲーム機，iPodなどで簡単に映像を持ち運べることもできるようになっている。さらに，YouTubeを筆頭とする動画配信サイトの存在もある。特に，ニコニコ動画は，コメントをしながら視聴することもあり，映像認知に関し，準拠視点の変化が生じる。

本研究では，想定されていた映像環境ではない視聴により，『アンダルシアの犬』の「わかりにくさ」は変化しているか否かに注目する。

## 2 『アンダルシアの犬』のわかりにくさ

映画監督の中には，『アンダルシアの犬』のように受け手がストーリーに注目することを利用し，あえてストーリー性がない映像作品を制作することがある。『アンダルシアの犬』も，夢に関する映画であるため，ストーリーに注目させたいので，切断が意図されている。

『アンダルシアの犬』は，事象に連鎖性があまり無く，全体の登場人物の把握も困難である。この困難さの要因は，場面の転換の不自然さにある。時間的・空間的につながっているとは考えにくい

場所同士があたかもつながっているかのような編集がなされている。例えば，同一人物が街の部屋から突然森に行くシーンがこれにあたる。

『アンダルシアの犬』は，ストーリー性があまりないといえるが，映画館などの環境では，受け手は，ストーリーに注目しやすい。これは，次の二点の理由が考えられる。第一に，既存の映像は，物語スキーマを適用可能な，ストーリー性がある作品が多数であるということ。第二に，『アンダルシアの犬』で用いられ，出来事の連鎖性があるのではないかと認知させる要因となっている，コンティニュイティ的編集である。シーン間のつながり自体は，連鎖性がないのであるが，「月と眼」など，断片的に連想させるショットの連続や，ひとつのシーン内での出来事に関しては，一貫性があるのである。以上の理由により，受け手は『アンダルシアの犬』の全体のストーリーを把握しようとするため，「わかりにくい」と感じる。そして，この「わかりにくさ」こそが，切断（金井，2005）による視点の再設定による新たなリアリティ（金井・田中・堀・松橋，2006；堀・金井2007）を創出する。

## 3 『アンダルシアの犬』とストーリー視点

『アンダルシアの犬』を，暗くした大学の大教室（約200名収容）において，大学2年生から4年生95名にプロジェクタ上映により条件をつけて見せた。映像を見てもらう際の条件は，「指定なし」，「ストーリーに注目して下さい」，「ストーリー以外に注目して下さい」の3つである。その後調査票によりデータを分析した。

各条件で「この映像で注目したことを自由に書いてください」という質問に関する自由記述を基に、ストーリーに関して言及しているものとそうでないものについて分類した。さらに、「この映像を見て、わかりにくいと感じた点を書いてください」という質問を基に、わかりにくさが何により生じているかを調査した。その結果、統制群、ストーリー注目群だけでなく、ストーリー以外への注目群でも、ストーリーへの注目した人が50%以上存在し、その結果としての、わかりにくさが生じていた。『アンダルシアの犬』の「わかりにくさ」は「ストーリーがあるのではないか」という受け手の準拠視点に基づいていることが確認された。

#### 4 映像環境と『アンダルシアの犬』

新たな映像環境の一例として、ノートPCを使って「ニコニコ動画」上で、前述の大教室での実験に参加した大学生5名にコメントをつけさせながら『アンダルシアの犬』を見せた。

参加者Aは、「理解できないとコメントに助けを求めると」発言し、コメント重視の傾向が見られた。『アンダルシアの犬』の「わかりにくさ」を、他者のコメントを参考にすることによって低減させていたといえる。他方、ニコニコ動画のコメント機能自体に抵抗感がある旨の発言をした参加者もいた。

実験参加者の中には操作を行いながら動画を視聴する人もいた。例えば、参加者Bは、コメントを書くとき動画を一度止めていた。参加者Cは、目を剃刀で切るシーン2度を視聴した。こうした操作によって、「操作している自分自身」を強く認知することで視点を再設定している。

『アンダルシアの犬』を見たことがなく、ニコニコ動画も初視聴の50歳女性にも同様の実験を行った。その結果、「キーボードを打つのが大変

で、映像だけに集中することができない」と発言した。このように、初見であっても、操作性を伴いながら映像作品を見る場合、ストーリーを重視しない可能性がある。さらに、操作をさせずに再度『アンダルシアの犬』を見せた時には、「映像に集中できる。コメントも読める」と発言し、操作という行為の映像認知への影響も確認できた。

#### 5 おわりに

映像作品の一つの大きな傾向として「ストーリー重視」がある。受け手もストーリーに注目しやすく、映像にストーリーを期待する傾向にあるといえる。

『アンダルシアの犬』は、その「ストーリー重視」に反した作品である一方、ストーリー性が無いということがわかりにくい。特に、映画館に近い環境ではこれが顕著になる。そしてそれが「リアリティ」にもつながっている。

しかし、映像環境によっては、同じ映像作品であっても、同様のストーリーに関する準拠視点を取るとは限らない。本論文で扱ったような新たな映像環境では、ストーリー的側面を重視しない新たな視点を取りやすくなる傾向があると共に、ある種の「リアリティ」が低減するともいえる。

#### 参考文献

- 金井明人 (2005). ストーリーと切断技法の映像認知における役割. 『メディアコミュニケーション その構造と機能』, 石坂悦男・田中優子 (編), 法政大学出版社, 69-90.
- 金井明人・田中楓見・堀光一・松橋亜希 (2006). 映像認知とリアリティ. 『日本認知科学会第23回大会発表論文集』, 272-273.
- 堀光一・金井明人 (2007). 「わかりにくさ」のリアリティと視点の再設定. 『日本認知科学会第24回大会発表論文集』, 334-335.