

認知的転換に向けた映像修辞 Film Rhetoric for Cognitive Transition

金井 明人

KANAI Akihito

法政大学

HOSEI University

kanai@hosei.ac.jp

Abstract

In this paper, the rhetoric of the film is analyzed especially from the perspective of cognitive transition relate to narrative story and non-story. The classification of the transition techniques and the cutting techniques can be used to compose various narrative film rhetoric.

Keywords — Transition Technique, Cutting Technique, Story, Narrative, Film Rhetoric

1. はじめに

映像の認知を、広義の物語に関する認知処理における切断と転換の観点から本発表では論じる。ここでいう広義の物語とは、事象の連鎖としてのストーリー以外に、撮影や編集、演出といった映像の諸要素の連鎖や、それにより生じるイメージの連鎖も物語として捉える概念である [1]。また、切断や転換は、物語の認知をストーリーの認知に留まらず、多重化・多様化するための概念である。金井・小玉 (2010) などで切断技法を中心に映像修辞の認知と生成を論じてきたが、それを拡張するための転換技法に本発表では特に注目する。

映像の受け手は、ストーリー以外も含めた広義の物語を何らかの形で認知的に処理する。人は映像の全てを均一に処理することはできないので、映像の受け手がその物語に接するにあたって、特定の認知的方略を採用している。一般には、登場する人物を中心に映像に接する認知的方略や、出来事を中心に一貫したストーリーを構築していく認知的方略が用いられることが多い。だが、これらの認知的方略に受け手を留まらせるのではなく、その認知的方略を変更させていくことで、複数の物語認知を生じさせることができる。そのために、映像を見ている過程で、受け手に認知的方略を変更させる技法である切断技法が、映像修辞上に導入されている。切断技法は、映像の時間的連鎖に関する切断、空間に関する切断、映像と音など他の媒体

との関係における切断の3つの種類がある [2]。切断技法はアートフィルムなどの特定の作品において固有性の高い技法として用いられることもあるが、映画の予告編や広告などでも多用されている一般的な技法でもある [3]。切断技法によって、映像の受け手に映像の細部のストーリー以外の要素や第三の意味に注目させることができるのであるが、そのような認知を想定しない受け手であれば、認知的切断によって生じる違和感のみに留まってしまい、複数の物語認知につながらないこともある。切断技法では強い違和感のみを受け手に生じさせてしまう場合があるといえよう。

完全なストーリーに関する認知の切断には至らないまでも、一時的に人物やストーリー以外の要素に注目させる技法もある。多くの映像で用いられているのはむしろこのような修辞であるといえるかもしれない。例えば、食事や喫煙シーン、人間以外の動物や人工物、時間に関する技法、自然、身体、運動感覚、特殊効果などの強調・挿入が、映像のストーリー上でなされている場合、映像の受け手はストーリーの処理を緩和しつつ、ストーリー以外の要素にも注目していくことになる。本発表はこれらの、切断までには至らない、認知的方略の部分的な転換に向けた映像修辞を、転換技法として特に論じ、物語生成につなげることを目的とする。

2. 転換技法

ある映像の一つのショットに対し、その受け手は、映像そのものの細部を認知しても、そこで何が起きて何が語られているか (物語言説) に注目して認知しても、さらにその全体とのつながりとしてストーリー (物語内容) の観点から認知しても良い。さらにはそれらの認知を同時に処理していくこともできる。

切断技法は、完全にストーリーに関する処理を切断し、映像そのものの細部や物語言説を強調する技法であるため、受け手は認知的切断を強く意識することになる。それに対し、切断を強く意識せず、ストーリー

の処理を行いつつ、その処理を緩和し、映像そのものの細部や物語言説を中心とした処理への認知的転換を行わせる映像上の修辞技法を、本発表では転換技法と定義する。

認知的転換は、ストーリーに関する連続性を保ちつつ、ストーリーに留まらない要素を同時に含む修辞によってなされる。登場人物が起こす行動に関連しながらも、登場人物の行動やそれに基づくストーリーに留まらない認知をさせる技法である。

転換技法は、物語上のある場面に何を挿入するかに関し、以下の様な観点から分類することができると考えられる。

登場人物の環境 自然環境や建物など。

登場人物の周囲の人・生物・天然物・人工物 環境に何が存在しているか。

登場人物の細部 身体の強調など。

登場人物の認知 主観や感覚の強調など。

登場人物の行動を説明する映像修辞 登場人物に付加される映像修辞。

転換技法が用いられる場面においては、ストーリーの切断はなされていないので、登場人物の行動には連続性が保たれている。その中で、登場人物を囲む全体の環境・環境に存在している事物・登場人物の身体、の内のいずれかの要素、または複数の要素を挿入する技法をまずは転換技法として捉えることができる。あるいはそれらが登場人物の内的な認知として示す技法や、映像修辞として情報を付加する技法も転換技法となり得る。

例えば、食事・喫煙・恋愛表現はこれらの全ての要素を含み、映像作品の物語中に頻繁に挿入されている。食事のシーンであれば、どのような場において、何を誰と食べるのか、どのように食べ物を写しているのか、登場人物がどのように口に入れるのか、についてなどを提示する修辞技法になる。また、その人物の味覚に関する認知が、テロップやナレーションなどの映像修辞を駆使して示される。ここでは受け手のストーリーに関する認知処理の切断まではされないが、食という行為をめぐる映像の細部や物語言説を多様・多重に認知することで、ストーリーに関する処理を緩和する認知的転換が生じることになる。

転換技法によって、受け手は映像の物語を、ストーリーを中心に均一的に処理するだけではなく、映像内の空間や時間の連鎖、あるいは映像そのものの連鎖としても処理していくことが可能になる。

3. 転換技法と物語生成

物語生成においては登場人物を設定し、その登場人物が関わる事象と事象に従属する語りを基にして連続性を構成する、ストーリー的な側面が強調された物語をまず考えることができる。事象をどのように連鎖させるかに関しては、様々な物語文法を設定することなどで制御する。

言語のみに留まらない、映像における物語生成ではストーリーではなく、切斷的観点を基準にすることもできる。複数の映像ショットが提示されれば、受け手はそこに物語を見出していく認知的特質があるため、切斷的特質を利用して物語生成が可能である [4]。登場人物にとらわれず、一つの連鎖として事象を提示しない、ノンストーリータイプの物語を生成する場合に相当する。

ノンストーリータイプの物語では要素間の切斷的な関係(切斷技法)を、事象のつながりよりも優先することで、受け手の視点を変化させていくことが重視される。切斷技法は、ストーリー的側面からノンストーリー的側面に視点を設定させるので、複数のストーリーの共存や、ストーリーに留まらない物語が可能になる。さらに、ノンストーリー的な物語生成では物語における時間を、ストーリー上の時間ではなく、現実と過去、そして受け手との認知的な関係によって強調することによってノスタルジアに関する認知を生じさせることもできる。物語と時間、現実との関係を様々な設定できることが一つのストーリーに留まらない切斷技法による物語生成の意義である [5]。

それに対し、転換技法は、一つのストーリーに対し、認知の多重性・多様性を生じさせるための技法である。一つのストーリーの認知を、単なる行動・事象の連鎖の認知に留まらせない。登場人物の行動に対して、ストーリー的側面だけでなく、世界や社会、環境へ向けた視点を受け手に設定させるためにもこれらの転換技法が必要になる。とはいえ、切斷技法の様に異化効果にまでつながる必要はなく、あくまでもストーリーの枠の中をはずれない範囲のものである。そのため、物語生成においては、物語文法を拡張し、転換技法を挿入することによって、認知的転換に向けた映像修辞を構成していくことができる。また、切斷技法は、転換技法を用いた一つ一つのストーリーをつなぐための技法としても位置付けることができる。

4. おわりに

映像の受け手が、その物語に接するにあたって、認知的転換が生じない場合はむしろ少ないはずである。

映像の受け手は均一的にストーリーの処理のみを行うわけではない。転換技法は、物語処理における不均一性を意図的に生じさせるための技法であるから、その種類は膨大なものになる。本発表での分類はまだ仮説的なものであるので、さらなる分析や実験・物語シミュレーションが必要である。

参考文献

- [1] 小方孝・金井明人 (2010). 『物語論の情報学序説 -物語生成の思想と技術を巡って』学文社.
- [2] 金井明人・小玉愛実, (2010) “映像編集のデザイン —ストーリーと切断をめぐる—”, 認知科学, 17(3), pp.444-458.
- [3] 金井明人 (2016). “映画のプロモーションにおけるストーリーと切断の認知的関係の考察 —是枝 裕和監督作品の予告編を中心に—”, 日経広告研究所報 289 号, pp. 25-32.
- [4] 金井明人 (2008). “映像編集の認知科学”, 『映像編集の理論と実践』, 金井明人・丹羽美之 (編), 法政大学出版局, pp.13-38.
- [5] Kanai, A. (2016). “Non-Story, Nostalgia, and Film Cognition: Nostalgia-Based Narrative Rhetoric Composition”, In T.Ogata and T. Akimoto (Eds.), Computational and Cognitive Approaches to Narratology, IGI Global, pp. 376-390.