

映像の認知における違和感とその構成

Defamiliarization, Film Cognition and Composition

金井明人

KANAI, Akihito

法政大学社会学部メディア社会学科

HOSEI University

The situations "unfamiliar" to the viewer can be emerged by the non-centric computer program for NS-type rhetoric. Because the focus of composed NS-type rhetoric is on the relationships between rhetorical elements rather than on the events of a story, the emerged unfamiliar situations can cause intensive cognitive effects that do not arise in the process of comprehending a story.

1. はじめに

認知科学や人工知能における、メディアの受容や構成に関する研究では、「違和感」や「異化」に関する認知プロセス・認知対象についての視点が十分に導入されているとはいえない。違和感とは本来なら望ましいとはいえない効果であるが、時にはその違和感が逆に、強い印象に結びついたり、新たな意味をもたらす可能性もある。以上の視点を導入するために、本発表では、映像の非ストーリー的側面に関する認知プロセスの特性に注目すると同時に、その認知プロセスに対応する映像の、コンピュータによる構成法を探索する。「物語」は物語内容(ストーリー)的な側面とそうでない側面(非ストーリー的側面)の双方から成るが、本論文では後者に主に焦点をあてるのである。これは、物語内容の観点からでは触れられにくい、非中枢性を高めた映像の構成法を探索することにも相当し、物語論やメディア論の拡張にも通じる。映像のメディアとしての性質は、[前田 94]のいうように非中枢的側面も強く、それは物語内容以外の観念に基づいているのである。映像メディアの可能性に対応した理論を構築する上では、この不十分な部分も視野に入れていく必要がある。

2. 映像における非ストーリー的側面

映像の修辞を、[Chatman 90]を基に、映像の送り手のある目的に基づく映像技法の組み合わせとして定義する。また、物語内容を顕在的または潜在的な、物語上の出来事の全て、として定義する。映像の修辞は、一貫した物語内容の表象を目的とする映像の修辞(S タイプの映像の修辞)で構築されている場合が多い。それに対し、物語内容の表象を目的とせず、「視覚的・音響的な状況」によって、非ストーリー的側面が強調されている映像の修辞も存在する。この、一貫した物語内容の表象を目的としない映像の修辞を、NS(ノンストーリー)タイプの映像の修辞とよび、特に注目する。NS タイプの映像の修辞では、一貫した物語内容の構築を重視せず、ショット間の出来事の関係性を奪うための様々な技法が用いられている[金井 01a; 金井 01b]。この技法については4章で再度論じる。

[Balázs 49]が、「内容のドラマツルギー的表現とはほとんど無関係な編集もまた、映画の中では重要な芸術的役割をはたす」としているように、映画などにおいて映像自体の芸術性が強く現れているのはこれらの部分である。さらに、[Pasolini 65]は「異常なほど執拗なモンタージュのリズム」や「同一の対象の繰り返

し」により顕在化する「一つの映画の底にひそみ、陽の目を見ることのない、もう一つの映画の存在」に注目しているが、これも、映像における非ストーリー的側面に注目しているといえるだろう。

3. 異化効果

Pasolini が触れているような方法論を用いた映像は、物語と映像の非ストーリー的側面が重視された結果、受け手に違和感や緊張感を残す。だが、受け手が自然に接することができず、違和感や緊張感を残すような映像に関する議論を行なうことは、文化・芸術的観点からも重要である。これは、社会活動においては、違和感や齟齬が新たな意味の創造に繋がる[蓮實 99]が論じていることにも通じる。

以上の議論は、文学研究においては、「異化効果」などにおいて扱われてきた。異化効果はロシアフォルマリズムの[シクロフスキー 71]により導入された概念である。これは、小説の技法として主に考えられていて、非日常化の方法が例示されている。異化という概念は、ほぼ同時期に、[ブレヒト 96]によっても導入されている。これは、演劇の方法として導入されたもので、日常見慣れているものを、見慣れないものとして表すことにより、受け手の自明性を崩すことが意図された。ブレヒトは、アリストテレス的な感情移入に基づく演劇ではないものを求めた。これは、S タイプの映像の修辞と、それに対する認知及び、物語内容理解の制約に関する批判に通じるものである。

物語内容理解の制約は、受け手が映像のショットの連鎖を一貫した物語内容として心的に再構築しようとする性質をさす[金井 01a; 金井 01c]。異化効果により、受け手の認知プロセス自体を意識させ、変化させることができるのであるが、ここでは物語内容理解の制約とその緩和が大きく影響している。またこの効果は、映画の歴史においても重要な役割を担ってきたことでもある。Pasolini の他にも、例えば、Godard はブレヒトの影響の基で、要素内や要素間に差異や非合理化をもたせた映像を作成している。

本論文で提唱するシステムは、映像のこの種の側面を強調することができるものである。異化効果を多数、システム的に探求した例は見られない。本論文で論じるシステムでは、あらゆる素材映像を用いて、異化効果をもちうる映像を新たに作り出すことが可能であり、認知科学や人工知能の研究に新たな視点を導入することができる。さらにこれらの実践は、異化効果自体を新たな文脈に置きなおすことにもつながる。

連絡先: 金井明人 kanai@mt.tama.hosei.ac.jp

〒194-0298 町田市相原町 4342 法政大学社会学部

4. 違和感の発生する要因

次に「違和感」や「異化」の発生要因を考えてみたい。[金井 03]では、映像の修辞から直接生じる認知的効果の発生要因を、以下の4つに分類している。

- ・一つ一つのショット上の要素
- ・連続したショットにおける、要素の共通性
- ・連続したショットにおける、要素の差異
- ・映像全体における、ショット上の要素間の関係

ここでの要素は、[Chatman 90]を基に、以下のものをさす。

事象 時間、空間、役者(外見、演技)、物
イメージ 編集、撮影(照明、色、カメラ(距離、アングル、動き)、演出)
音声 音楽、ノイズ

以上の、映像の修辞の要素に関する4つの要因が、想定していたものや規範と異なり、NS タイプの映像の修辞が用いられている場合、受け手に違和感が生じる。そしてこの違和感により、受け手の物語内容の処理が中断されるので、映像の非ストーリー的側面に関心が向かう場合もある[金井 01c]。

例えば、音と映像の関係を考えると、違和感を生じさせるための技法として、音が無音になる場合、場面上の音と異なる音を被せる場合、想定される音と異なる音を被せる場合などを挙げることができる。この、想定される音と異なる場合とは、例えば、映画などにおける殺人事件のシーンで明るい音楽がかかるなどのことを指す。以上は、4 分類のうち、映像の要素間の関係にあたり、実際の映画などでも用いられている。また、音の連鎖が断続的に切断される場合がある。これは連続したショットにおける要素の共通性、および差異にあたる。

5. コンピュータによる構成

以上で提示した方法論を実装し、多様な効果を及ぼす映像の、コンピュータによる構成を行なった。これは[Kanai 04]などの映像修辞構成システムを、違和感を生じさせる技法に特化させたものである。特に、映像と音の関係に注目して、4 章で例に出した技法は、全て適用できる。

なお音そのもので違和感をもたらすことも可能だが、それは音自体の評価が必要になるので除外している。また、完全に規範をなぞっている場合でも同様の効果があると想定され、この種の技法に基づく映画も多く存在するが、それについても除外した。

システムは、以下の3つのパートにより成立している。

- 1) 修辞技法に基づくショットと音の検索機構
- 2) ショットと音のデータベース
- 3) ショットと音を連結結合する機構

このシステムでは、素材映像があることを想定し、その変換を考えるため、前章で論じた、違和感の発生要因となる、修辞上の要素を素材映像から置換させることにより決定して、規範や、実世界からのずれは用いていない。

これは、規範を想定しすぎると、物語内容理解の制約に従属した構成しか行えなくなるためである。規範は、構成された映像の評価の次元で適用される。

また、素材映像以外の基準として、実世界からの差異が考えられるが、これは、映像に関しては難しい。なぜなら、例えば、音楽は実世界には多くの場合存在しないが、音楽が無い場合の映像を認知させた場合の方が、受け手は違和感を感じるためである。これはハリウッド映画やテレビなどで、音楽があることの方が規範化されているからでもあるだろう。また、カメラにより撮影されたショットは、その機械としての制約上、もはや実世界そ

のままでは有り得ない。さらに、通常は撮影には照明が用いられている場合が多く、照明がない場合の方が受け手には不自然に感じられるケースも多い。実世界に手を加えた方が、自然らしさが上昇する、という事例が映像の場合は多数見られるのである。更には、逆に実世界に近づけた映像の方が新規なものとして、位置付けられてきた歴史もある。例えば、映画史における、ネオレアリズモやヌーベルバーグ、ドグマ 95 などであり、[Wuss 02]で論じられている。

以上の理由により、素材映像を基準にした構成を本システムでは行ったが、これは受け手の中枢的な基準を排除している、という意味で、非中枢的な構成を徹底させているともいえる。

6. おわりに

映像を物語内容の観点からのみ分析することは、映像の可能性を閉ざしてしまうことに繋がる。NS タイプの映像の修辞を通して、違和感を受け手に生じさせること・緊張感を高めることで、受け手に対し、新たな認知体験をさせることができるのであるが、この側面を捉えることができないためである。また、そのような映像は、既存の方法論に抵抗し、新たな創造を産み出すことにつながることもできる。

以上はコンピュータによる構成を通じて、より徹底させることが可能である。送り手側の違和感が映像構成の制約になっている場合が有りえるが、コンピュータはそのような制約を一切無視した構成、いわば、非中枢的な構成を行なうことができるためである。

参考文献

- [Balázs 49] Balázs, B.: *Der Film, Wesen und Werden einer neuen Kunst*. Wien: Globus-Buchvertrieb. (1949). (佐々木基一 訳: 映画の理論. 学藝書林. (1992).)
- [プレヒト 96]プレヒト 千田是也 訳: 今日の世界は演劇によって再現できるか (新装復刊). 白水社. (1996).
- [Chatman 90] Chatman, S.: *Coming to Terms*. Cornell University Press. (1990).
- [蓮實 99] 蓮實重彦: 齟齬の誘惑. 東京大学出版社. (1999).
- [金井 01a] 金井 明人: 映像の修辞に関する認知プロセスモデル, 認知科学, Vol.8, No.2, pp.139-150 (2001).
- [金井 01b] 金井 明人: 映像修辞と認知・コンピュータ, 認知科学, Vol.8, No.4, pp.392-399 (2001).
- [金井 01c] 金井 明人, 加藤 雄一郎: 広告映像修辞が受け手の認知プロセスに及ぼす影響, 広告科学, Vol.42, pp.87-100 (2001).
- [金井 03] 金井 明人, 小方孝, 篠原健太郎: ショット間の共通性と差異に基づく映像修辞生成, 人工知能学会誌, Vol.18 No2-G, pp.114-121 (2003).
- [Kanai 04] Kanai, A. & Ogata, T.: Non-story processing on the film rhetoric composition system. In *Proceedings of 18th Congress of the International Association of Empirical Aesthetics*. pp.433-436 (2004).
- [前田 94] 前田英樹: 小津 安二郎の家 - 持続と浸透. 書肆山田. (1994).
- [Pasolini 65] Pasolini, P. P.: *Le Cinema de poésie*. (1965). (塩瀬 宏 訳: ポエジーとしての映画. 岩本憲児・波多野哲朗 編.: 映画理論集成. フィルムアート社. (1982).
- [シクロフスキー 71]シクロフスキー, ヴィクトル. 水野忠夫 訳: 散文の理論. せりか書房. (1971).
- [Wuss 02] Wuss, P. Analyzing the Reality Effect in Dogma Films. In *The Journal of Moving Image Studies*, Vol1, No.2. (2002).