

映像と物語の認知的移行 Cognitive Transition of Film and Narrative

金井明人
KANAI, Akihito

法政大学
HOSEI University

Many cognitive effects from narrative are caused by the interaction between cognitive process, and story, discourse, and rhetoric themselves. In this paper, we discuss the interaction as cognitive transition of narrative. For example, cutting techniques for narrative space and time on the film can cause a viewer's cognitive transition. Based on the cognitive transition of narrative, cognitive effects, such as reality effects, are emerged.

1. はじめに

映像には時間的関係に基づく修辭と空間的関係に基づく修辭が存在する。時間的関係の基づく修辭とは、複数ショットやコマ、フレーム間の関係に関する技法の組み合わせであり、空間的関係に基づく修辭とは、同一のショットやコマ、フレーム内の関係に関する技法の組み合わせである。本論文では特に時間的関係に基づく修辭を物語的観点から分析する。これは、時間的関係に基づく修辭が受け手の認知的制約とも関連し、視点設定に強く影響し、様々な効果を生じさせるためである[金井01a]。

受け手が、ある映像を見る場合、認知的効果が、映像の修辭の様々な要因により生じる。本論文では、受け手が、時間的関係に基づく作品の構造のうち、どの要素に視点設定し、それがどのように推移していくかに注目し、これを「物語の認知的移行」として分析する。また、「物語の認知的移行」を生じさせるための映像の修辭の構成法を考察する。

「物語の認知的移行」は、リアリティや異化効果、感情移入など、様々な映像による効果の要因となるものであり、映像を考察するうえで、特に重要になるものの一つである。

2. 映像と物語に関する認知プロセス

「物語の認知的移行」は認知プロセスを基に定義することができる。物語を拡張して定義し、作品の様々な要素間の何らかの「関係」とすれば、この認知プロセスは物語が存在しさえすれば、メディアを問わないが、本発表では、その移行がより顕在化しやすいため、映像について特に論じる。

まず、映像に関する認知プロセスと、その効果の発生要因を、[Genette 72]などによる物語の観点からまとめてみよう。受け手は、ある視点から映像とその修辭に接し、それを何らかの形で心的に関連付ける。これが小説でいう物語言説に相当する。ストーリー(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」として定義すれば、さらに、その心的に残したものを基に、省略されている事項や時間的に操作されている事項を補い、修正し、再構成することでストーリーを、受け手は構築する。物語言説は、映像作品上の、出来事などの継起順であり、それを事象が生じた時間軸通りに再現したものがストーリーとなる。

上記でふれた受け手の視点設定のパターンは、物語の観点から次の3つに分類することができる。

- ・映像、物語言説、ストーリーの三者間で認知時の視点が行き来する場合
- ・映像、物語言説の二者間で認知時の視点が行き来する場合
- ・映像のみに認知時の視点固定される場合

映像認知時に、受け手は視点を、映像の修辭を要因に移行させる。この視点設定のパターンを基に、映像には必ずしも含まれていない作品世界の知識や、現実世界における体験が影響し、それらと映像や物語言説・ストーリーを関連付けることによって、効果は生じる。撮影方法や編集方法、音の入れ方などによって、同じ物語言説であっても、その効果は変化する。以上が映像に関する認知プロセスの概略である。

ここで改めて「物語の認知的移行」を定義すれば、「物語を認知するにあたって特に視点を置く要素が変化し、物語の効果の要因が変更された場合」となる。映像を、他のメディアに置き換えれば、視点設定のパターンの変化から「物語の認知的移行」を他のメディアに関しても捉えることができる。

3. 認知的効果の分類

「物語の認知的移行」と認知的効果の関係をさらに詳しく分析してみよう。

認知的効果は、映像の物語世界のみに関係する場合と、現実世界に関係する場合の2通りが考えられる。前者は、現実世界では完全に当てはまらないと受け手に認知されるような原理が、物語世界において適用されている場合の効果である。

さらに、物語のどの要素に視点設定しているかを組み合わせると、映像の効果の要因は、図1のように8つに分類することができ、それぞれに対応した映像の修辭が存在する。

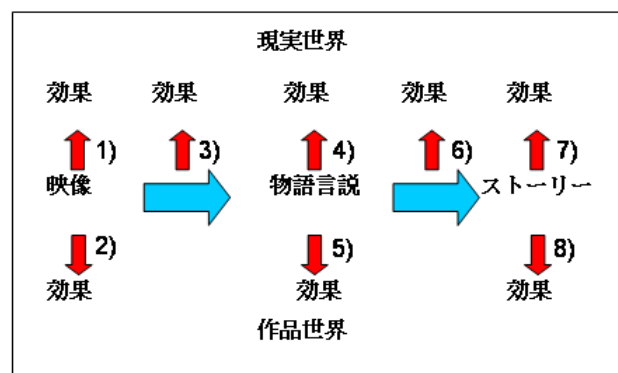


図1 映像と物語による効果とその要因

図1の映像と物語言説の間の3)の効果は、映像を物語言説として認知するプロセスにおいて生じるものであり、編集や撮影の認知しやすさ、非合理性の有無などに影響される。同様に、物語言説とストーリーの間の6)の効果は、物語言説からストーリーを認知するプロセスにおいて生じるものであり、物語言説の技法に影響される。更に映像そのもの・物語言説そのもの・ストーリーそのものの効果も、直接的な意味に関係するもの、象徴的な意味に関係するもの、以上のいずれでもないものとして細かく分類することもできる[Barthes 70]。

図1のモデルを基に、物語の認知的移行と、その結果としての認知的効果を分析することで、リアリティや強度、即物性、透明性など、映像や物語の重要な特質を捉えることが可能になる。

例えば、図1を基に、視点設定が大きく変化し、物語の認知的移行が生じた瞬間を、リアリティが生じた瞬間の一つとして定義することができる。リアリティは、この他にも現実世界や、物語世界との関係の強さを基に生じる場合もある。この二者は、映像の存在自体に受け手が気づくことによる場合と、映像の存在が透明化することによる場合として区別できる[金井 06]。言い換えれば、物語の認知的移行を要因とする場合と、要因としない場合である。そして、この二者を組み合わせることで、より強い認知的効果が生じる。

物語の認知的移行に伴うリアリティによって、送り手・メディア(媒体および修辞)・物語の存在自体や、その論理自体を気付かせること、メディアの透明化に逆らうことができる。また、効果の存在自体を受け手に気づかせることにもなる。これは非日常化[シクロフスキー 71]や異化効果[プレヒト 96]とも関連する。

逆に、物語の認知的移行が生じなければ、映像の透明性は高まるので、受け手のストーリーへの感情移入を強めるためには、物語の認知的移行を、あまり起こさせないようにする必要がある。

4. 物語の認知的移行に対応した映像の修辞

ここまででは、物語と映像の認知的移行について、受け手の観点からまとめてきたが、逆に、送り手と映像側の観点から、映像の認知時に物語の認知的移行を生じさせるための映像の修辞をまとめてみよう。

映像はストーリー的要素を強調する部分と、しない部分がある。また、ストーリー的要素を強調する場合でも、ストーリーではなく、物語言説自体を重視する場合もある。

ストーリーを強調しない場合とは、言い換えれば、ショット間の連続性を十分に設定しない場合である。出来事の連続性が存在しなければ、受け手はストーリーに視点を置き続けることができない[金井 01b]。

出来事の連続性が存在する場合でも、ある出来事のまとまり(シークエンス)間の繋がりを希薄にすれば、受け手は物語言説に視点を設定する。連続性と切断の配分によって、受け手の視点設定が影響されるのである[金井 03]。

物語の認知的移行は、それまで、ショット間で連続していた要素が切断することによっても、生じる。例えば、ショット間で時間や空間の変化がある場合である。物語の認知的移行は、この時に生じる。これらの物語の認知的移行を生じさせるための技法は切断技法として捉えることができ、[金井 05]などでまとめられている。

また、逆に、切断技法の使用を抑制することによって、ストーリーへの物語の認知的移行を生じさせることもできる。広告や、映画、ドラマなどの冒頭部では、この方法が用いられている場合が多い。

5. 視点設定の技法

全ての受け手に同じ効果が生じるわけではないので、修辞タイプだけでは、視点と効果は一意に定まるわけではない。

そのため、テロップやナレーション、音、音楽などによる、視点設定のための技法が多数ある。この視点設定の技法自体を物語世界の中に融合させている場合もあるし、物語の論理とは全く別に視点設定の技法が用いられている場合もある。

バラエティ番組やニュースなど、特にテレビ番組で多く用いられている。ただし、これらの視点設定のための技法は、透明性が生じることを妨げるため、強い認知的効果は生じなくなる。

6. おわりに

物語の認知的移行は、映像固有のものではない。だが、映像は作品内の要素の関係が、最も複雑なメディアの一つであるから、移行が顕在化しやすい。そして、この効果の可能性がどのように開かれているかが、作品分析や評価の基準となる。

様々なメディアが受け手に何を残しているかを分析し、マネジメントするにあたって物語の認知的移行は重要になる。物語によって、何を受け手に残すかは、単一の作品に留まらず、広告やPRの場でも重要になる[Zaltman 03]が、その根幹になり、またその強度を決めるのは、物語の認知的移行と、そのための構成戦略である。

また、透明性を妨げることは、[ポルター 07]などでも論じられているように、コンピュータのインタフェースなどにおいても重要な論点であるが、これも物語の認知的移行の観点から捉えなおすことができる。

参考文献

- [Barthes 70] Barthes, R. Le toroisieme Sens. Note de Recherche sur Quelques Photographes de S.M.Eisenstein. *Cahiers du Cinema*, No.222, Juliet. (1970).
- [ポルター 07] ポルター, グロマラ. 田畑暁生 訳: メディアは透明になるべきか. NTT 出版. (2007).
- [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).
- [Genette 72] Genette, G.: Discours du recit, in *Figures III*, Seuil, Paris, (1972).
- [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 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).
- [金井 05] 金井 明人: 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), 法政大学出版局, pp69-90 (2005).
- [金井 06] 金井 明人, 田中楓見, 堀光一, 松橋亜希: 映像認知とリアリティ, *日本認知科学大会発表論文集*, pp272-273 (2006).
- [シクロフスキー 71] シクロフスキー. 水野忠夫 訳: 散文の理論, せりか書房. (1971).
- [Zaltman 03] Zaltman, G.: *How Customers Think*, Harvard Business School Press, (2003).