

# 映画と文学における物語の連続性と切断技法

## Narrative Continuity and Cutting Techniques in Film and Literature

金井明人  
KANAI, Akihito

吉川誠人  
KIKKAWA, Makoto

法政大学  
HOSEI University

Cutting techniques for narrative continuity in film and literature can cause a cognitive transition. Based on the cutting techniques to make irrational relationships between 1) narrative time, 2) narrative representation, or 3) narrative space, a viewer or a reader can relax the constraint about the story comprehension and reset the viewpoint to the narrative media.

### 1. はじめに

物語作品は同質な部分が連続することで構成されているわけではない。例えば、ストーリーを強調する部分と、強調しない部分が混在する。そして、その混在によって物語作品の受け手が作品中の何に注目するのかが変化していく。たとえ、ストーリーを強調した部分であっても、ストーリーの伝達だけでなく、その表現方法にあたる物語言説や、映像・言葉そのものを重視している場合もある。物語にはストーリー以外の側面が存在しているのである[金井 05]。

ストーリー以外の側面とは、例えば小説では、言葉使いや、リズム、字の配置など、映画では、編集、撮影、演出、音や音楽の技法やその組み合わせである。映画や文学におけるストーリーは、作品中に明示的に表現されていないものも含めた作品中に起こる出来事の全て、と定義することができるが、ストーリー以外の側面とは作品中における出来事以外の要素全てであり、映画の映画的な側面、文学の文学的な側面である。

そして、本論文で特に論じる切断技法は、映画や小説などの物語において、ストーリー以外を強調するための技法として定義できる。その結果、受け手には物語の認知的移行が生じる[金井 08]。認知的移行こそ、物語作品の様々な効果の基となるので、物語を認知科学や人工知能的観点から扱うにあたって、重要なポイントとなる。逆に切断技法の使用を意図的に抑制し、ストーリー的側面を強調することなどによって、物語の中に連続性を構築することもできる。広告や、映画、ドラマなどのストーリーの導入部では、この方法が用いられている場合が多い。また、切断技法を導入して映像生成を行うことで、様々な修辞タイプの映像を人工知能的に構成することも可能になる[内海 07]。

本論文では、切断技法の効果を映画と文学で比較検討し、その同一性と差異を探る。

### 2. 映画の切断技法

#### 2.1 3つのアプローチ

映画の切断技法は、3つのアプローチが存在する[金井 05]。まず連続するショット間の要素の間に差異(非連続性)を設けることによる場合(アプローチ 1)がある。

連続するショットの要素間に非連続性が一切見られなくても、同一ショットにおける要素間に非合理的関係が存在する場合は

ある。起こっている事象と、映像または音の間に非合理的関係が存在する場合(アプローチ 2)、音と映像の間に非合理的関係が存在する場合(アプローチ 3)である。

映画においては、映像と音に関する大きく二つのメディアが存在しているので、この二つのみを考えたが、原理的には、これら以外の他のメディアを導入する場合や、画面の分割、さらには複数のディスプレイなど映像環境を変化させることによる切断もありえる。アプローチ 1 は映画の要素の時間的關係における切断技法、アプローチ 2 は映画の要素そのものによる切断技法、アプローチ 3 は映画の要素の空間的關係における切断技法、と言い換えることができるので様々な応用が可能である。

#### 2.2 切断技法の例

多くの映画で見られるのは、例えば以下の技法であり、ストーリー以外の側面が強調される。

アプローチ 1 の例) 事象の連続性を壊すことにより、編集そのものを強調

アプローチ 2 の例) 対象を極端な構図から撮影することによってイメージそのものを強調

アプローチ 3 の例) 音声・視覚相互間の関連性をなくすことにより、音そのものを強調

それ以外にも、例えばアプローチ 2 では、色を極端に強調させることや、舞台装置の仕組みを意図的に明らかにすることによって、物語内容を強調しない演出や撮影が適用されている場合がある。また、極めて特異な音を用いる場合もある。またアプローチ 3 では、一つの場面に別の場面の音が被せることや、音声を途中で遮断する場合など、音とイメージの關係によって連続性を切断している場合がある。

#### 2.3 映画の切断技法の受け手への効果の例

全編にわたって切断技法の 3 つのアプローチが導入されている映画『パラノイドパーク』(ガス・ヴァン・サント 2007)の全編を大学生の被験者に見てもらい、切断技法が行われたシーンごとに、どのように雰囲気や印象が変わったか、どこを意識して見ているかを質問することで、切断技法の受け手への効果を調査した。

アプローチ 1 によるショット間の連続性の切断は、この映画では、時空間・映像の質感・カメラの動き・事物の動きの速さ・音の入れ方の 5 つの変化によってなされている。その結果、受け手のストーリーの理解が阻害され、切断技法そのものに意識が向かうことが確認された。

アプローチ 2 に関しては、スローモーションによって極度に動的イメージが高められるシーン、長回しによって緊張感が張り詰

連絡先: 金井明人 kanai@hosei.ac.jp

〒194-0298 町田市相原町 4342 法政大学社会学部

めるシーンなどにおいて、受け手がストーリーを追う映像の接し方とは異なる接し方をしていることが確認された。

アプローチ 3 の音と映像が反目する使い方をしているシーンにおいては、音そのものに意識が集まると同時にイメージとの関係による違和感から、結果としてイメージそのものが伝える感情以上のものが受け手には生じていた。

### 3. 文学の切断技法

本章においては文学の中でも、特に小説について考えてみたい。例えば、ウィリアム・バロウズが用いている「カットアップ技法」、「フォールドイン技法」も切断技法の一種と見なすことができる。このような特殊なものを想定しなくとも、小説における、場面や語り手の変化やあらゆる過剰な描写はストーリー以外の側面を強調する切断技法として捉えることができ、小説という媒体に力を与えている。

#### 3.1 小説における3つのアプローチ

小説における切断技法に対しても、2.1 の3つのアプローチを適用することができる。連続する文章間に差異(非連続性)を設ける場合(アプローチ 1)、起こっている事象と、文章または言葉の間に非合理的関係が存在する場合(アプローチ 2)、文章とそれに付加されている情報の間に非合理的関係が存在する場合(アプローチ 3)である。

映画の場合と同様に、アプローチ 1 は小説の要素の時間的關係における切断技法、アプローチ 2 は小説の要素そのものによる切断技法、アプローチ 3 は小説の要素の空間的關係における切断技法、と言い換えることができる。

#### 3.2 小説における切断技法の例

小説で見られるのは、例えば以下の技法であり、ストーリー以外の側面が強調される。

アプローチ 1 の例)文章間の連続性を壊すことにより、文章間の関係そのものを強調

アプローチ 2 の例)過剰な描写や字の表機、配置を変化させることにより、文章や単語そのものを強調

アプローチ 3 の例)注やルビと、基になる文や単語との関連性を低くし独立性を高めることにより、注やルビそのものを強調

アプローチ 3 の例としては、他にも挿絵や図を文章との間に非合理的関係を作る場合もある。既存の文章を引用する場合に非合理的関係を作る場合も、このアプローチ 3 の変形として捉えることができる。また、Web メディアなどを活用すれば、リンクを利用して、この種の非合理的関係を作る場合もありえる。

小説では複数メディアが共存しにくいので、映画に比べれば、アプローチ 3 は適用されることが少ない。とはいえ、小説を紙以外のメディアに移植し、他の小説や音楽、映像と共存させる場合や、朗読などの場においては、様々な切断技法を導入することができる。さらには、他の小説や現実との間には様々な非合理的関係を作れるので、それもアプローチ 3 の拡張例であるといえるであろう。

#### 3.3 小説の切断技法の受け手への効果の例

アプローチ 1 が段落間の関係において全面的に見られ、またアプローチ 2 も部分的に導入されている小説『四十日と四十夜のメルヘン』(青木淳悟 2003, 単行本 2005, 文庫版 2009)の全編を、大学生の被験者に指でなぞりながら読んでもらい、切断技法が行われたシーンごとにどのように雰囲気や印象が変わったか、どこを意識しているかを質問することで、その受け手への効果を調査した。

アプローチ 1 に関し、ストーリーを追う読み方とは別に、日記やメルヘン『チラシ』などさまざまなテキストが挿入され連続性が壊されるシーンでは、その修辞自体が受け手に対して「ひっかかり」を与えていた。例えば「わたし」の語りによって続いていた文章に、「わたし」の書く「日記」の文章が挿入されることで連続性が壊される文章では、文章間の関係そのものが受け手には強調されていた。ストーリーの切断によって連続性が壊されたために、受け手は、前後の文脈から共通性を見つけることができず、切断された文章そのものを強く意識していた。

アプローチ 2 は風景や動作、人物などの描写が一定以上に続いているものが該当している。この小説は全体的に簡潔な短い文章によって構成されているが、画材屋にメルヘン『チラシ』の登場人物クロードが訪れる場面では、情景描写が長々と続く。ストーリー的な進展とはあまり関係がないため、受け手は文章そのものを強く意識していた。また、字の表記が前後の表記が異なる場合、この表記の異なりによって、その文そのものが強調されていると捉え、その文章を特に意識して読んでいた。

なお、この小説は発表時と単行本、文庫本の間で大きな差が見られ、それもアプローチ 3 の例といえようが、それについての調査は行わなかった。

### 4. おわりに

切断技法によって、映画と文学の受け手はストーリーを追う認知的制約を緩和し、ストーリー以外の側面に受け手の視点を再設定する。映画であれば、映像内の人物や背景そのもの、音や音楽そのもの、映像の編集そのもの、切断そのものに、また、文学であれば描かれている文章そのもの、文章のリズムそのもの、単語そのもの、切断そのものに視点設定することができる。

映画と文学の基となっている要素の差異はあまりに大きなものであるが、ストーリーの理解という認知の到達点においては、多くの受け手はその差異をあまり問題としない。だが、なぜ映画と文学は同一のストーリーであっても媒体間で印象が異なるのか。

映画と文学のそれぞれの認知プロセスは、絶対的に異なったものである。だが、人が何かを知ろうとする際に物語の形式を利用することや、映画と文学が両者とも物語を語る形式であるために、映画、文学という媒体に触れた受け手は、事象の連続性、ストーリーに注目する。そこで切断技法が存在すれば、受け手はその媒体の持つ独自性そのものに目を向ける。さらには、受け手はストーリーに関する認知的制約さえも切断されてしまうために、映画ならば光や音、文学ならば文字そのものに注目する。これによって受け手は、映画と文学が、映画として文学として、立ち上がる瞬間を経験する。切断技法の導入は、本来の映画、文学という媒体のあり方そのものを受け手に対して強く問いかける効果をもたらすため、人工知能的な物語生成においても、重要なポイントとなる。

#### 参考文献

- [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、pp.69-90 (2005)。
- [金井 08] 金井明人: 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 (2008)。
- [内海 07] 内海彰、金井明人: 認知修辞学の構想と射程、認知科学、Vol.14 No.3、pp.236-252 (2007)。