映像の修辞と認知的効果

金井 明人
Akihito KANAI
kanai@umako.c.u-tokyo.ac.jp
東京大学大学院総合文化研究科広域科学専攻
Department of System Science, The University of Tokyo

1 はじめに

映像は, 連続した情報を, 言葉および複合化された質感により伝達する, 現代社会の代表的メディアである. 映像についての認知科学の研究は, メディアによる, 非言語情報を含めたコミュニケーションにおける情報(修辞)の生成・解釈についての理論構築に有効であると考えられる. 映像の修辞と認知的効果の関係, および映像の修辞のコンピュータ生成への展望を本論文では論じる.

映像の修辞をもとにすることで, 人間の側の心的働きかけとしての視点と, 映像の修辞に対する認知プロセスの関係を調べることが可能になる. 映像の物語内容の理解も, 映像の修辞の認知の結果としてのみ, 行なわれるのであるから, 物語内容の理解のプロセスの解明にも映像の修辞の探求を行なう意義がある. 映像の修辞の研究では製作者の目的・映像の表象としての性質・解釈者の認知プロセスの三者間の関係に注目する. これはさらに, コンピュータ生成への基礎論に継る.

本論文では特に, 認知的効果についての議論を基に, 映像固有の性質・戦略を明らかにすることを目指す.

2 映像の修辞

映像を作るにあたって, その作者は通常いくつもの要素を組合せることで, ある構造を作り上げる. 主要な要素としては次の 4 つが考えられる.

出来事 映像がどのような内容を伝えようとしているか. 文学でいう物語言説にあたる.

編集 前の映像とのつながり, 画面が提示される時間の長さ

撮影 画面における大きさ, 位置, 色など

録音 ある場面で, どのような音を, どのような大きさで入れるか

さらに, 以上の要素は, 役者の「演技」や, 作者の「演出」により成立している. 本論文では, 映像の作者が, ある目的を持って, 以上の技法を組み合わせることを, 映像の修辞と呼ぶ.

映像の作者は, ある認知的効果を達成するために映像の修辞を構築している.

3 映像認知の過程

図 1 のように, 映像認知には, 映像を見る瞬間のプロセスである視点・映像の修辞・映像の修辞の認知体験と, 映像を見た後のプロセスである物語内容理解(観賞)の大きく 4 要素が存在し, その結果, 感情効果などが生じる [4].

映像の修辞に対する人間の認知プロセスを考えるには, 見た後に修辞をどう処理するかも重要であるが, それ以前にまず, その映像の修辞にどの様に対するかについても考察する必要がある. 映像は画面に含まれる情報が多過ぎるため, 画面のどの要素に, どのように対応するか, 視点を, あらかじめある程度決めておく必要があるためである. しかし, 現在の映像認知研究の中心は物語内容理解(観賞)についてであり, それ以外の要素については, 十分な研究がなされていない.

3.1 認知的効果

図 1 のように, 映像の修辞の認知体験による認知的効果では, 物語内容理解を経るものと, 経ないものがある. 物語内容理解を経ない認知的効果は,

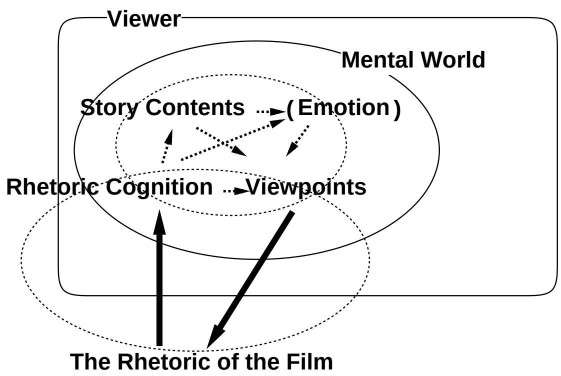

図 1: 映像認知の過程

感情効果と次のショットを見るにあたっての視点の設定の二つが主に考えられる.

視点の設定 映像を前後の物語内容のつながりからではなく, 映像上の物の連関・事 (雰囲気・ムード) の連関から接するためには, 物語内容以外についての視点を意図的に持つ必要がある [2, 3].

物語内容理解を経ない感情効果 映像上の物の連関・事 (雰囲気・ムード) の連関により生じる光学的・音響的状況に対する反応であり, 登場人物の体験を通しての感情効果ではなく, 映像に対する認知的体験そのものによる直接的な感情効果だと考えられる.

4 二つの映像の修辞とその認知的効果

映像の修辞には, 大きく二つの形式があり, それぞれで映像の修辞による認知的効果の発生プロセスが異なる.

4.1 (物語) 内容の表象を目的とする映像の修辞

ショット間の結合が合理的関係に基づき, 全ての映像の修辞の要素が全体で一貫した (物語) 内容の提示へと向けられる.

Bordwell (1987) を基にすると, その方法として, 以下の二つが考えられる.

< 一貫した (物語) 内容の提示法 >

- 一貫した出来後 (物語言説) から一貫した (物語) 内容へ...空間・時間の連続性を作る

  映像の修辞による認知的効果は, 主に物語内容を経由して生じる. 古典的ハリウッド映画など.

- 一貫した編集・撮影・録音により一貫した (物語) 内容へ...空間・時間に不連続性があるが, 編集・撮影・録音などで, 一貫性を持たせる.

  映像の修辞による認知的効果は, 物語内容を経由して生じるが, 映像の修辞による直接的な効果も多く存在する. (例 : Eisenstein の「戦艦ポチョムキン」(1925))

4.2 (物語) 内容の表象を目的としない映像の修辞

ショット間の結合に「非合理的切断や共通尺度なき関係性」が見られ, 編集・録音・撮影が通常の意味での「全体」に従属しない. 一つのイメージに還元されないような光学的音響的な状況が目指されている. (例 : Paradzhanov の「Sayat Nova」(1968) 邦題「ざくろの色」)

(物語) 内容の表象を目的としない修辞では, 以下の認知的効果を強調させることにより, 映像の修辞そのものを露呈することが目指されている [2, 5].

- 「非合理的切断や共通尺度なき関係性」に適合した認知のために意図的な視点の変更をおこさせる.

- 前後のつながりではなく, 一つ一つのショットそのものを強調させる.
- 物語内容を経由しない, 直接的な映像認知の効果を強化させる.
- 物語内容理解 (観賞) のプロセスをできるだけ生じさせないようにすることで, 映像を見るプロセスそのものを強調させる.

物語内容理解 (観賞) 以外についての要素が十分に研究されていないのは, 「(物語) 内容の表象を目的としない映像の修辞」の存在が先行研究では考慮されていないためである. しかし, (物語) 内容の表象を目的としない映像の修辞でこそ, 映像の文字芸術 (ことば) とは異なる, 物語内容理解を経ない認知的効果を通して映像固有の性質が露呈されると考えられる.

4.3 二つの修辞の混合

以上の二つの修辞は実際は混合されている. 全体の (物語) 内容が優先されつつも, 部分部分において, 一つのイメージに還元されない光学的音響的な状況が出現する映像の修辞がなされているケースが多い. その方法として, 以下があげられる.

1) 物語内容理解 (観賞) の負荷を減じさせる方法... (物語) 内容の処理を難しくする, または逆に (物語) 内容の処理を容易にする

2) 特に作者が強調したい場面でのみ細部を強調する方法...スローモーション・カメラの動き・音の挿入など映像の修辞による視点の操作を行なう, または物語内容を利用して細部を強調する視点を持たせる

5 映像の修辞の生成

小方・堀・大須賀 (1996) は, 特に文字による物語のコンピュータによる生成を目的として, 物語内容の事象間結合のための知識を「関係」のシステムとして定式化し, 関係を利用して物語の木を生成・展開・変形するための知識を「戦略」知識としてルールベース化することによって, 実験システムを実装している [6]. さらに, 小方 (1999) では物語内容に多様性を付与するための物語言説レベルの知識の体系化を, ジュネットの物語言説論をベースに, 作者の「認知的戦略 (効果) →構造的手法 (ジュネットレベル) →認知的手法→形式的手法」という階層として物語言説に関わる可能な限り網羅的に修辞体系を構築する作業が行なわれている [7].

以上では, 物語内容の生成や, それに対応した物語言説の生成が目指されている. これを映像に拡張するため, 作者の, 映像の修辞における, 映像固有の戦略 (物語内容理解を経ない感情効果・映像の修辞の露呈) を物語内容・物語言説における戦略と同等の位置付けで, 生成システムに取り入れる作業を行なう予定である. 目的とする認知的効果に対応して, 用いられる映像の修辞の形式 (戦略) が異なる. システムは, それぞれの形式の修辞を成立させるための方法論を提示し, さらに物語言説・物語内容と関連させる.

映像固有の目的からの, 映像の修辞の生成には, さらに映像固有のパラメータ (ショットの大きさ・カメラのアングル・ショットの持続時間) を決定する必要がある. 物語内容・物語言説との相互作用の詳細と合わせ, 今後の課題である.

参考文献

[1] Bordwell, D. (1987). *Narration in the Fiction Film.* London: Routledge.

[2] Kanai, A. (1999). Rhetoric and Story Contents in Film Cognition. *Proceedings of the Second International Conference on Cognitive Science*, 177–182.

[3] Kanai, A. (1999). Intentional "False Continuity" in Film and Viewer's Viewpoint. *Proceedings of The First International Workshop on Literature in Cognition and Computer (iwLCC1999)*, pp.7–10.

[4] 金井 明人 (1999). 認知科学と映像の修辞. 小方孝 (編)『日本認知科学会テクニカルレポート No.29 文学と認知・コンピュータ 1 –認知文学論と文学計算論–』. 3–6.

[5] 川村 洋次・金井 明人・小方 孝 (1999). 映像の修辞学の方法と試み. *Proceedings of the Second International Conference on Cognitive Science*, 705–708.

[6] 小方孝・堀浩一・大須賀節雄 (1996). 物語のための技法と戦略に基づく物語の概念構造生成の基本的フレームワーク. 『人工知能学会誌』. Vol.11, No.1, pp.148-159.

[7] 小方孝 (1999). 文学理論の設計的再構成へ向けた試み. 『認知科学会「文学と認知・コンピュータ」研究分科会第 3 回例会資料』.