

# ノンストーリー(NS)の映像の修辞と認知

## Non-Story Type Film Rhetoric and Cognition

金井 明人  
KANAI Akihito

日本学術振興会/山梨大学  
Japan Society for the Promotion of Science/Yamanashi University

A moving image generally uses its rhetoric to tell a story to adjust to viewer's internal constraint to the story understanding. However, "rhetoric of a moving image with a purpose of telling a consistent story" (Story type rhetoric) is only one possibility and "rhetoric of a moving image with a purpose other than telling a consistent story" (Non-Story type rhetoric) too, exists. Intensity of viewer's cognitive effects differs from the types of rhetoric. To cause an intensive cognitive effects using NS type rhetoric, such as moving images used for advertisement, art film, music video, and so on, discontinuity of events must be emphasized in the rhetoric. In this paper, we focus on the relationships among sounds and images in Non-Story type rhetoric, based on psychological experiments.

### 1. はじめに

映像の修辞とは、映像の作者のある目的に基づく映像技法の組み合わせを指す[Chatmen 90]。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。通常、映像の修辞は、全体で一貫した物語内容を表象する目的で構築されている(修辞タイプ S)。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」の構築が目指されている映像の修辞も存在する。映画などでも、部分部分ではそのような修辞が用いられている場合が多く見られる。本論文ではこれをノンストーリー(NS)の映像の修辞とよび、特に注目する。このような映像に関する認知過程やコンピュータによる生成についての研究は十分になされているとはいえない。しかし、映画などにおいて映像自体の芸術性が強く現れていると考えられるのはこれらの部分である。また、広告や音楽ビデオ、ビデオアート作品などにおいても、この種の映像は多く用いられている。本論文では、主にNSの映像の修辞における、映像と音楽の関係について論じる。広告については[金井 01c]などで論じている。

### 2. NS の映像の修辞の編集

#### 2.1 ストーリーとノンストーリー

本論文では物語内容(Story)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。NS 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を用いられている[金井 01a]。ただし、NS の映像の修辞でも、完全に物語内容が存在しないということは、あまりない。NS の映像の修辞では、物語内容は存在するものの、出来事のショット間での連続性が重視されていない場合が多いのである。

#### 2.2 編集の方法

NS の映像の修辞の編集方法としては例えば、以下のようなものが考えられる[金井 01b]。

- 1) 事象の連続性を壊すことにより、編集自体などを強調

- 2) 同一の対象を繰り返して撮影することにより、撮影自体などを強調

- 3) 音声・視覚相互間の関連性をなくすことにより、録音自体などを強調

また、場合によってはストーリー自体を利用して、NS の修辞を構築している場合も見られる。この場合は修辞タイプ S から、NS の修辞への連携がなされているといえよう。このための編集方法としては、例えば、以下のようなものが考えられる。

- 1) スローモーションなど、編集のリズム自体を物語内容を利用して強調

- 2) カメラの動きなど、撮影方法を物語内容を利用して強調

- 3) 音の挿入などによって、音自体を物語内容を利用して強調

- 4) 出来事やせりふを利用し受け手の視点を修辞の細部に向けさせる

- 5) 物語内容の進行を停止するなど、映像修辞自体を強調

### 3. NS の映像の修辞と音

NS の映像の修辞は音との関係が、重要になる場合が多い。これについて、次に映画とプロモーションビデオについて、考察を行う。

#### 3.1 映画

映画においては、音楽があることにより、それが無い場合は一貫した物語内容として捉えられないショットの連鎖を一貫したものとして捉えさせる場合がある。[Eizenshtein 42]は「展開されるテーマの要素から取り上げた断片 A と断片 B とは、対置されると、テーマの内容をより明確に具象化する一つのイメージを生み出す」と論じ、さらにこれを視聴覚にも応用し、アレクサンドル・ネフスキーなどを作成している。ただし、この場合は[金井 01a]などで論じたように、修辞タイプSになる。現在においても、この種の効果のために音楽が用いられているケースは多い。

一方、NSの映像の修辞では、音声・視覚相互間の関連性が消失している場合がある。Godard の映画などが代表的な例で、一つの場面に別の場面の音が被せられている場合が「カルメンという名の女」など、多く見られる。また、その音声もたびたび切断される。

また、音楽ドキュメンタリー映画などでは、ショット間の連続性を物語内容ではなく、音楽を基にして構築する場合が多いので、

NS の映像の修辞がしばしば用いられている。例えば Jarmusch の「イヤー・オブ・ザ・ホース」は Neil Young and Crazy Horse に関する映画であるが、Jarmusch の他の物語映画に比べ、画面上のエフェクトが重視されていて、一貫した物語内容の提示ではなく、ショット間の切断がなされている。

また、Jean-Mary Straub の「アンナ＝マグダレーナ・バッハの日記」では、演奏シーンでは長時間の固定画面が続く場合が多く、受け手は演奏者の手の動きなどを見続けることになる。修辞タイプSからNSの映像修辞の連携がなされているケースだといえよう。

### 3.2 プロモーションビデオ

音楽のプロモーションのために作成されるビデオでは、映像よりも音楽が優先された修辞が構築されている場合が多いので、必然的に NS の映像の修辞が頻繁に用いられている。だが、受け手の NS の修辞の認知の特性を戦略的に用いたプロモーションビデオ(PV)は、それほど多くはない。

Robert Longo による New Order の Bizarre Love Triangle の PV は、音楽と映像の関係を戦略的に構築している。この PV では、音のリズムに合わせて、一貫した物語内容には還元されない映像が連続して提示される。また、音楽のサビの部分では、空を落下する人が提示することで、空間の変化をつけている。また、音楽が切断されて中断し、それまでの映像の連鎖とはつながりのみられない白黒で、なおかつ台詞入りのシーンが挿入される部分もある。また、最後のシーンではそれまでのショットが早回しで、画面の一部分で再現される。これは、NS の映像の修辞の技法を複数用いて作られた例であるといえよう。

また、PV においても、一貫した物語内容を用いられているケースもみられる。Chris Cunningham による Aphex Twin の Come To Daddy の場合などでは、一つの一貫した世界が構築されている。しかし、この場合も起承転結がはっきりしているわけではなく、物語内容の終わりは不明確である。前述の、修辞タイプ S から NS への連携がなされているケースだといえよう。

## 4. NS の映像の修辞の認知

次に以上の二つの PV を用いて、NS の映像の修辞における、音楽の有無による受け手の認知的効果の差異に関する調査を行い、音楽の認知における役割を探る。

### 4.1 実験1

実験は、同一被験者(42名)に音の無い状態とある状態で PV(Bizarre Love Triangle)を見せ、どちらの方が、「緊張感」「違和感」「印象の強さ」が上だったかを、調査票によって評定させた。その結果、緊張感と違和感が有意に音の無い状態が高く  $[F(1,82)=10.25, p<0.01]$   $[F(1,82)=85.42, p<0.001]$ 、「印象の強さ」は音の有る状態の方が有意に高く評定された。

### 4.2 実験2

実験1と同じ方法で PV(Come To Daddy)を被験者(38名)に見せ、同一の調査票によって評定させた。結果は違和感のみ音の有る状態の方が高かった  $[F(1,74)=13.92, p<0.001]$ 。緊張感と印象の強さについては有意差は見られなかった。

### 4.3 実験結果の考察

NS の映像の修辞に対して、受け手が映像に適合した認知を行うためには、以下の事項を行う必要がある[金井 00, 01a]。

**物語内容理解に関する制約の緩和** 受け手は、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傾向があるが、この制約を緩和し、一貫した物語内容の理解をしなくてもよいような状態を作る必要がある。

**視点の再設定** 受け手は、物語内容に関連する「事象」についての情報に注目した視点で映像に接している場合が多いが、前述の制約緩和を行ったうえで、物語内容理解についての視点から離れ、映像上の「物」や「雰囲気」に対して視点の再設定をする必要がある。

NS の映像の修辞における音楽は、上記の二つの事項を受け手に行わせる効果があると考えられる。音が無いと違和感・緊張感が高くなり、音が有る方が印象度が高いのは、受け手が映像に適合した認知を実行できていないためである。PV(Bizarre Love Triangle)における、音のリズムに合わせたショットの転換部分などは、音が無い場合、映像のリズムに視点設定できないが、音が有る場合は、視点設定が可能になる。ただ、違和感を受け手に生じさせること・緊張感を高めることが、望ましくないとはいえない。受け手に対し、新たな認知体験をさせるためには、この種の効果が重要になる場合があるためである。実際、Godard や Straub の作品ではこの種の効果(異化効果)を求めて修辞構築を行っている部分があると考えられる。

また、修辞タイプ S から、NS の修辞への連携がなされている PV(Come To Daddy)の場合は、音による差は、完全に全編が修辞タイプ NS で構築されている場合に比べて少なくなった。物語内容が強くなると、音の効果は弱まるといえよう。

## 5. おわりに

NS の映像の修辞はコンピュータによって、複数の映像を生成することで、作り手側が希望する認知的効果をもたらす映像の探求が可能になる。物語内容に基づく映像の修辞の生成は、物語内容に束縛されやすい。それに対し、NS の映像の修辞は、ショットの連鎖の組み合わせの可能性が大きくなるため、パラメータを設定し、コンピュータにより複数の組み合わせを生成することが有効になる。その初期の試みは[金井 01b, 03]などで論じているが、現在は本論文で探求した、音と映像の関係についても、合わせてコンピュータによる映像生成を行い、それを基に考察を行っている。

## 参考文献

- [Chatman 90] Chatman, S.: Coming to Terms. Cornell University Press. (1990).
- [Eisenstein 42] Eisenstein, S.M.: The Film Sense, New York, Harcourt Brace, (1942). (田中 ひろし 訳: エイゼンシュテイン全集 7, キネマ旬報社, (1981))
- [金井 00] 金井 明人: 映像認知における修辞と視点の役割, 認知科学, Vol.7, No.2, pp.172-180 (2000).
- [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).