

論文の内容の要旨

氏名：水 川 淳 三

博士の専攻分野の名称：博士（芸術学）

論文題名：「ショットをつなぐ想像力と時間の研究」—映画は、なぜつながって見えるか—

序論

映画はショットとショットがつながって構成される。物理的にはフィルムの断片を接着剤でつないだだけである。映像はフィルム上でもスクリーンでもショットの切れ目で突然変って、つながってはいない。それが観客には、なぜつながって見えるのか。

筆者は実作者でありながら、こうした疑問に答えられないでいた。その解明が本論文の主題である。

映画に言語の文法のような規則があれば、それで「つながって見えるようにつなぐ」ということもできよう。しかし、小津安二郎は「映画に文法はない」と言った。彼は何をもって「東京物語」や「晩春」をつないだのだろう。

映画がつながっているかどうかは、映画を見ることに始まる。見るにはそれなりの時間を要する。一方、映画は1秒間にかならず24コマ進む。映画の構造から時間ははずせない。したがって、「映画を見る」という行為と時間とのかかわりをどこまでも追求していけば、「なぜ、映画がつながって見えるか」についての光明を見出せるのではないか、と考える。

以下、小津の言説と演出法を手掛かりに、その追求に取り組むことにする。

対象は主に物語映画である。

第1章・・・映画がつながるとは、どういうことか

認知科学の研究によれば、人間の視覚系は「動き」に対して非常に敏感に反応する。この能力は人間が持って生まれたものという。

同一人物のロング・ショットとアップ・ショットをつないだ場合、動きが少しでも飛んでいけば、つながっていない、と判断できる。逆に動きが飛んでも、カメラの角度とサイズ次第では、つながって見えることもある。いずれにせよ、ショットのつながりを認識する根底には動きがある。

切り返し（カットバック）のように、異なる人物やモノを直接つないだときはどうか。動きは元々つながっていない。「見馴れている」ということが、認識の分れ目となる。では見馴れば全てつながって見えるかといえば、向い合っている人物の目線が合わないなど、それを否定する事実もある。

また物語映画では、エピソードの因果関係など、物語の展開を観客が理解しているかどうか「つながり」を判断するうえで重要な指針となる。

しかし、いずれの場合も「なぜ、つながって見えるか」については、なにも見えて来ない。映像を「つなぎ」、かつ「つながり」を認識できる方法を特定できれば、問題の解答になろう。それが「映画の文法」であるかどうか。

第2章・・・「映画に文法はない」

映画の発達史をひもとけば、強固な約束事が「作る側」にも「見る側」にも大きく立ちはだかっていることがわかる。「モンタージュ」もそのひとつである。

約束事を「映画の文法」と見なして「文法はない」と断じたのが小津である。「目線」、「クロスアップ」、「省略」の三点を取り上げて自説を展開した。結論は、映画は既成の作り方に拘束されることなく自由に作っていい、ということ。小津は既成の約束事に寄りかかるよりは、自分の「好み」で演出した。その映画術が約束事からははずれていても、観客が彼の映画を見続けて来たという事実

は否定できない。映画は「馴れ」で見ることを示唆している。

「馴れ」についても認知心理学の知見がある。脳は視覚世界を微妙に修正している。私たちの意識にのぼる世界の映像はきわめて「主観的」であり、「見る」という経験によって、その構図が左右される。「つながり」も、「見る側」が経験を重ねて前後のショットの間になんらかの関連を主観的に見出すことであろうか。

問題は、小津が「映画感覚の基本は、自分が先ずこう思い、この思いが観客生理にいかにかえかけるか、どうかにある」と述べているように、「作る側」の視点、主観で「良し」と思う「つなぎ」をする点にある。観客に理解してもらい、心躍らせることが究極の目的でありながら、映画がア・プリオリにつながって見えることはないという事実があるため、見せるための約束事を求めて腐心するあまり、「見る側」の視点が忘れ去られたのであろう。

第3章・・・「カット割り」とモンタージュ

「作る側」からの映画の約束事を検証する。

ヒッチコックは言う。「ストーリーを真に視覚的に語る秘訣はカット割りとモンタージュにこそある」と。彼はハリウッドのコンティニューイティ・システムの核心を語っている。割ってつなぐ（モンタージュ）ことを中心に発達した総合的な映画製作方式のことである。

ここでも、やはり「映画がつながって見えるかどうか」は、「作る側」の裁量にかかっている。しかし「見る側」を前提としないで映像を作ることはありえない。本来は、そこから「カット割り」やモンタージュはきまってくるはずだが、「見る側」に受け止められたという時点で満足し、どう受け止めたかまでは考えが及んでいなかったように思える。

昨今は映画のインターネット配信のように市場が劇的に変化し、観客の欲求が多様化・巨大化している。「見る側」に軸足が移れば、「見る」という映画にとって本質的な機能が改めて問われることになる。

第4章・・・「見る側」からのつながり

スクリーンに現れる映像は物理的に連続していない、という厳然たる事実が先ずある。映写機が原理的に、そのように作られている。

映像は「見る側」の意識のなかでのみ連続している。フィルムをつなぐとは「見た人の意識のなかに生まれた映像がつながって見えるようにつなぐ」ことになる。

視覚行動を実験的に分析した成果がある。視覚行動は、刺激の属性に依存した単なる受動的反応ではなく、視聴者の映像情報全体に対する積極的な対応である。積極的な対応とは、「想像力を働かせる」こと。「想像する」とは、「見る側」の心の内面を反映した脳の高次の領域から発する信号によって視覚情報処理の過程が変化すること。眼から入った情報ではない。

想像力は「ショット」など、映像断片を接続するための心的媒介物である、という。

したがって、「見る側」だけでなく「作る側」も想像力でつなぐ。映像がつながって見えるのは、そうした両側の想像力が働く仕組みの故である。約束事や文法ではない。文法が統括する言語構造のようなものは映画にはないことになる。

さらに映像を「つなぐ」という情報処理については、過去の処理が現在の処理に影響を及ぼし、現在の処理が未来の処理に影響を及ぼす、ともいう。時系列的に提示された情報を統合し、作品全体を通じてのストーリーを理解することになる。物語映画の因果関係も、これによって説明されよう。

第5章・・・「映画の時間」と現実の時間

映像の情報が時系列に沿って処理される、とはどういうことか。

映画＝（映像＋音声）× 時間という等式が成り立ち、映像が次々につながっていく間に物理的な時間だけは経過する。「見る側」は見ることで自分の時間を消費している。現実の時間である。「映画の

時間」もある。スクリーンに展開する映画が刻む時間である。上映している間は現実の時間と一致するが、エンドマークが出れば消えてしまう。フィクションの時間である。

ショットがつながって見えるのは、映画の時間を1秒24コマに固定することで、映像の「動き」を現実にも似せ、時間を現実にも合せて、「見る側」の想像力がフィクションの世界に能動的に入ることを許したからである。こうして得た虚構の世界の情報は、「見る側」が作るイメージとして記憶のなかに蓄えられ、想像力が現実の時系列に沿って処理し一本につないでいく。

この間、映像はフィルムに載って1コマずつ進む。24コマ進めば1秒経過し、後戻りは許されない。

第6章・・・「映画の時間」の本質

「時間は逆行できない」ことを科学の世界では「時間の矢」と呼ぶ。

ある事象が「時間の矢」の方向にしか起きないのは自明であるが、これについての情報も、事象が起きたときの時間の流れの方向に伝達されなければ理解されない。映像の情報も同様に処理される。錯綜・混乱することはない。時間が情報処理を保証している。

認知心理学の知見によれば、外部から入って来た情報を意味のあるものにまとめる働きは3秒程度しか続かない。その間に「まとまった意味」という情報を記憶に送り、ふたたび新しい情報処理に取り組むことになる。この短い処理能力に我々の「今」という感覚の基礎があると考えられている。

映像の「つながり」で考えれば、今のショットを見ている最中に直前のショットの記憶（過去）を思い起し、想像力が働いて「連想」で関係を理解し、今見ているショットとの関連で起りそうな映像（未来）を「連想」で予測する。想像力が「時間の矢」の方向に働いた結果である。

言語によるコミュニケーションが「文法」という規範を介して成立するのに比べて、映画には規範などはなくて、「時間」と「想像力」という人間の生理的能力に委ねられている、ということである。

結論

1) 映画を見て理解するとは、「見る側」が、スクリーンに現れた情報を、視覚を通してそのまま脳に蓄えるのではなく、能動的に想像力を駆使し、改めて自分自身の情報に置き換えて記憶する行為である。「想像する」という能力は、経験が育てる。

2) 「映像をつなぐ」仕組みは、まず「作る側」が時系列に沿って想像力を働かせ、個々の映像がひとつひとつにまとまるように並べる。「見る側」も想像力を働かせ、提示された映像を時系列に沿って処理し、つなぎ直して全体の枠組を理解する。大事なものは、「映画の時間」と現実の時間が量（長さ）と働く方向（時間の矢）の点で完全に一致している点である。「作る側」と「見る側」に共通の想像力が心的媒介物として働くことを可能にした。

3) 最後に「つながった」もっとも大きなエピソードとしての物語、あえて言えば、自分だけの映画を「見る側」が作りあげる。これが「映画を見る」ということである。

以 上。