

論文審査の結果の要旨

氏名： 水 川 淳 三

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―」

審査委員：（主査）教授 宮 澤 誠 一

（副査）教授 松 島 哲 也 （副査）教授 齊 藤 裕 人

（副査）講師 岩 本 憲 児

本論文は、映画・テレビ制作者、監督である筆者の長年の経験と思考の到達点として、論文博士の学位授与に十分に値するものであると判断する。

本論文は、映画における画面の「つなぎ」の問題を、撮影等の創作現場の制作者、監督の立場から詳細に検討しており、筆者のこれまでの経験と思考の蓄積が十分にかがえる。すなわち、先行する評論家や研究者とは異なり、現場からの分析と検討がされている。そこに新しい実際的な発見があり、興味深い視点や見解が示されている。文章も平易、明快、論理的であり、分析も図版や動画資料を使いながら緻密で、説得力がある。

また、実際上の画面の分析のみならず、デイヴィッド・ヒュームの知覚論を再検討し、認知心理学の知見を援用し、実際には「つながっていない」画面の連結を、人はなぜ「つながっている」ように理解するかについて、熟慮を重ねている。

筆者が本論文を書くまでの現場での経験がどのようなものであったのかを見ていくと、会社から指示された作品を創っていたプログラムピクチャーの監督ではなく、日本映画史に残る、映画界の大きな変化の中に身を置いて、格闘しながらある時は共闘し、ある時は単独で映画の新しい流れを築いた監督である事が分かる。筆者が松竹で過ごした、1958年～1986年は、多くの映画監督が映画への取り組みを大きく変えてきた時代であった。それは、テレビ放送が始って映画が衰退する兆しがみえてきたことにも起因するが、溝口健二、小津安二郎、黒沢明らの世界に誇る映画監督の作風や作品が、国内では次第に観客へ訴求しにくくなってきた時代でもあった。

そんな中で大島渚、吉田喜重、篠田正浩らの松竹ヌーベルバーグ旋風が起こり、彼等より4～5年遅れて松竹に入社した筆者は、長く息づいてきたそれまでの監督の演出表現手法と大島渚の、「青春残酷物語」「日本の夜と霧」等、社会矛盾に正面からぶつかっていくテーマ性の強い映画演出表現手法とを、身を持って体験してきたのである。

その後、劇場用映画の監督に昇進、松竹作品を9本、そしてテレビ視聴者の関心を集めた、テレビ映画「泣いてたまるか」「必殺剣劇人」等を監督し、86年には松竹を退社しフリーの監督になった。

更にコマーシャルもディレクティングし、俳優をキャスティングしたショートストーリーをCMに取り入れるなど、先駆的試みを行った。

日本映画史の大きな節目に創作現場において、チーフ助監督や監督補等の立場で強い発言力を発揮し、テレビ映画の基礎を構築したり、コマーシャルにストーリー表現を取り入れたりと多様な体験をしている筆者だからこそ、本論の基盤は確固たるものであり、他に類を見ない角度からの視点になっている。

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。劇場用映画は、500ショット前後がつながっている。映画はフィルム上でも、スクリーン画面でも、物理的につながっているショットとショットの編集点で別の画面に突然変わって、画面

内の被写体の動きがつながっていなくても、観客には、つながって見えている。それは何故かが本論文のテーマである。

研究手法は、「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、「なぜ、映画がつながって見えるか」について突き詰めていった。それは、創り手側からだけでなく、観客側からの視点も究明していることが、本論の重要な研究の方法である。

第1章・・・映画がつながるとは、どういうことか

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、観客は、動きが少しでも飛んでいけば、つながっていないと判断するが、カメラの角度とサイズ次第では、つながっていると判断したりする。認知科学の研究では、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であるとされている。編集において、異なる人物ショットや、モノのショットを直接つないだときや、2人以上の人物などの切り返し（カットバック）は、認識の分れ目になると言及している。

第2章・・・「映画に文法はない」

主に映画撮影現場や編集段階での約束事を「映画の文法」と見なして「文法はない」と断じたのが小津安二郎である。筆者は、「目線」、「クローズアップ」、「省略」の3点を取り上げて、「映画に文法はない」ことを証明している。

第3章・・・「カット割り」とモンタージュ

映画の約束事の1つ、ショットをつなげる構成、モンタージュなど「作る側」からの映画の約束事を検証している。どんな映画も、「見る側」を前提としないで映画を作ることはありえないので、「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、この発想は、ハリウッドが世界の映画の都になり、ハリウッド映画が世界の映画市場を席卷してきた1つの理由ではあるが、「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いと分析し、観客意識の深層にまで創り手は考えを及ぼさなければいけないと言及している。鋭い指摘である。

第4章・・・「見る側」からのつながり

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、観客、視聴者の映画・映像情報全体に対する積極的な対応であり、それだけ「見る側」は、「想像力を働かせている」と分析している。その結果、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ことが判り、依って、「作る側」も「見る側」も想像力を働かせて作品に接触していることが判明した。故に、映画・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なのである。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、映画にはないことを検証している。

第5章・・・「映画の時間」と現実の時間

映画の特徴の1つに、時間の省略がある。多くの観客が好むサクセスストーリーなどは、ある人物の一生など長い時間を表さなければならないが、映画の上映時間は長くても3時間位である場合が多い。

映画が描いているストーリー上の時間の省略、ある人物の長い生涯を短く映画で描くことが、時間の省略である。監督や脚本家は、現実時間のどこを描けば観客は描かれている人物に共感し、映画から感動を得られるかを熟慮してまとめている。

「見る側」の、映画を見る行為では、観客それぞれの自分の時間を映画の上映時間分だけ消費している。観客はこの時間の中で、イメージを構築し、記憶の中に蓄え、時系列で想像力を発揮して、それ

それが自分の感じた画と音を1本につないで、頭の中で自己映画を組み立てていると検証している。

第6章・・・「映画の時間」の本質

「時間は逆行できない」、この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。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。

これを映像の「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」で予測するしかない。筆者は、想像力が「時間の矢」の方向に働いた結果であると、実験映像を制作して証明している。映画には規範などはなく、「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ことを実際に制作しながら実証している。

結論

「映画をつなぐ」仕組みとは、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1つにまとまるように並べることである。「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。観客は、映画を見ながら自分だけの映画を作りあげていることが判り、これが「映画を見る」ということであるとともに、「見る側」も、見ながら自分なりの映画を作っているのだから、つながって見えるということが解明された。

この結論は、映画の創り手にとって大変意義深いことである。映画を作っていると、脚本、撮影、録音、編集などあらゆる創作過程で、『これでつながるか』『このシーンはカットしても大丈夫か』などの創作的模索を、監督や演出部を始めとするスタッフ間で常時行っている。この「作る側」の模索は、実は「見る側」が「判るかな」が判断基準となっているだけで、多くが「作る側」の一方向的な思い入れでしかなかったことを実証的に検証している。

筆者は、「見る側」も、「作る側」が与えるストーリー展開や画面など創作されたあらゆる要素を、ただ単に受容しているのではなく、観客それぞれが独自に想像力を働かせて作品鑑賞していることを経験的に、そして実証的に証明している。

本論は、日本映画史にも残る激動の中で、もがき苦しみ、映画からテレビに映像が変革していく時代の中で先駆的にドラマやコマーシャルを創ってきた豊富な経験がある筆者だからこそ出来た研究である。この研究は、現在、将来にわたって映画、映像を創作していく者たちにとって強力な指針となり、今後の作品創作に大いに役立つことであろう。

よって本論文は、博士（芸術学）の学位を授与されるに値するものと認められる。

以 上

平成25年 9月18日