

映像断片群の編集に関わる継時的群化の要因

The Factor of Grouping in Time Series about Movie Editing

デザイン学科

井 上 貢 一

Koichi INOUE

1. 序

映像教育の現場において「情報デザイン」という観点から「伝わりやすい映像の編集技法」を紹介すること。この大きな目的を見据えながら、本稿では「映像断片（ショット）の集合を秩序ある“まとまり”として見せるための編集上のアイデア」すなわち、視聴者の立場から言い換えれば「映像の断片群が継時的に群化する要因」について、いわゆる「技法書」の記述をふまつつ、認知科学的な視点に立った体系的な整理を試みたい。

近年、デジタル映像処理技術の進歩により、映像の編集は非常に高速かつ柔軟にできるようになった。また映像を配信するメディアと制作ツールが個人のレベルにまで拡大したこともあり、我々を取り巻く映像コンテンツは表現・内容ともに多種多様なものとなっている。そうした状況は文化の活性化という点では歓迎すべきことであるが、一方で、表現スタイルの偏移の大きさから、映像断片のつながりが把握しにくく、情報の読み取りに混乱をきたしやすくなったことも事実である。特にテレビのように「ながら」で視聴するメディアの場合には、その混乱はより顕著なものとなっている。

例えば、テレビ番組の本編映像とCMの関係を挙げてみよう。テレビの視聴中に番組本編の映像とCMの映像との区別がつかずに混乱した、という経験が誰にでもあるのではないだろうか。一つの民間放送局における1日のCMの総数は約900本、時間に換算すると放送全体の18%を占めている（太田,1998）。これだけの数の異なるコンテンツが連続的に流れるテレビ放送においては、コンテンツ内の映像断片のまとめかた（逆に言えばコンテンツ間の区切り方）について適切な配慮がなければ、

間違った断片接続による誤解が視聴者側に生じてしまうこともあり得よう（注1）。

では、このように映像情報が氾濫する中で、一つ一つのコンテンツをまとまりのある情報として編集・構成し、他のコンテンツとの境界を明確に認知できるようにするにはどうすればよいのであろうか。本稿はこのような現状問題に対する認知科学的な見地からの提案であり、同時に映像情報の編集デザインに関する一試論である。

2. 映像の編集技法

2.1. 現場の理論

近年パーソナルコンピュータによる映像編集が身近になったことから、特にコンピュータ関連の書籍として「映像の編集技法」を解説したものが多く出版されており、そこには映像断片をうまくつないでシーン全体を違和感なく連続的に見せる技法が挙げられているのだが、その用語の使い方や説明の手順には一貫性がなく、また、映画・映像を専門とした出版物についても、著者各々の制作現場での用語がそのまま用いられているのが現状のようである。

直接比較の対象になるものではないが、例えば音楽（映像と同じく時間軸上の秩序）の作曲（編集）技法に関しては、和声法・旋律理論・コード進行理論なるものがあり、多くの鑑賞者の耳に快適な情報の流れを提供するためのセオリーとして、一般向けの書籍でも、その体系的な知見を得ることができる。もちろん情報構造の異なる音楽と映像を同等に考えるわけにはいかないが、現実的な需要を考えれば、「映像の編集技法」というものについても、さらなる整理・体系化が検討されるべきであろう（注2）。

「映画には文法がない。しかし映画言語の慣用法にはいくつかのゆるやかな規則があって、映画の統辞法つまり映画の体系的配列—はこれらの規則を秩序づけ、その関係を指し示す」(Monaco, 1993,p.144) というモナコの言葉は、こうした取り組みの可能性を示している。

そこでまずはじめに、映像の編集技法、あるいは文法・言語といったものについて、我々の身近にある資料を基に、そのキーワードを抽出して現状を明らかにしてみたい。

2.2. 「技法」に関する資料の現状

現在一般に入手し易いものとして存在する「映像の編集技法」に関する資料を抽出してみた。資料の検索には、表1のような手段を利用した。

書籍に関しては、ソフトウェア(例えばAdobe

表1 検索方法

検索対象	検索サイト	URL	検索日時	キーワード
書籍	NACDSIS Webcat	webcatniac.jp	2004/7/30/12:30	映画&技法 映像&技法 映画言語 映像統辞法
書籍	NDL_OPAC	opac.ndl.go.jp	2004/08/05/10:05	映画&技法 映像&技法 映画言語 映像統辞法
書籍	amazon.co.jp	www.amazon.co.jp	2004/08/05/13:30	映画&技法 映像&技法 映画言語 映像統辞法
web上の資料	Google日本	www.google.co.jp	2004/7/28/12:30	映像 映像&技法

※Google日本での資料検索では、専門的な用語解説を含むページに絞るためにmise en scene, montageというキーワードも追加した。

Premiere, Apple Final Cutなど)の解説を主目的としたものを除外した上で、巻末の参考文献等を確認して参照率の高ものを選び、またWeb上の資料に関しては、ページランク(PageRankTM)で上位にあるものから選んだ。資料の抽出方法が再現性に欠けることは否めないが、統計処理を前提としたものではなく、あくまで現在流布しているキーワードを確認することが目的であることを考え、最終的に表2の16種類の資料に絞り込んだ。

表2 「技法」に関する文献・資料

No	著者	書名(原書名)	発行所/URL	発行年月日/情報取得年月日
1	AEC One Stop Group, Inc.	All Movie Guide Glossary	http://www.allmovie.com/avg_glossary.html	2004/8/04/~2004/9/29 閲覧
2	Dudley Andrew, Charles Musser	Film Analysis Guide	http://classes.yale.edu/film-analysis/	2004/7/28/15:51 ダウンロード
3	Internet Movie Database Inc.	IMDb Film Glossary	http://us.imdb.com/Glossary/	2004/9/22/18:32 ダウンロード
4	Daniel Chandler	The 'Grammar' of Televisio and Film	www.aber.ac.uk/media/Documents/short/gramtv.html	2004/7/28/15:42 ダウンロード
5	週刊シネママガジン	シネママガジン	http://www.cinema-magazine.com/	2004/8/04/~2004/9/29 閲覧
6	ジェレミー・ヴィンヤード, 吉田俊太郎訳	映画技法完全レファレンス(Setting up your shots)	フィルムアート社	2002.5.13
7	ルイス・ジアネッティ, 堤和子他訳	映画技法のリテラシー-I (Understanding Movies)	フィルムアート社	2003.11.13
8	ジェイムズ・モナコ, 岩本憲児他訳	映画の教科書(How to read a film)	フィルムアート社	1999.4.30
9	ロッド・ホイッタカー, 池田博・横川真顕訳	映画の言語(The Language of Film)	りぶらりあ選書/法政大学出版局	1983.3.1
10	ダニエル・アリホン, 岩本憲児・出口丈人訳	映画の文法(Grammer of the Film Language)	紀伊國屋書店	1982.1.30
11	今泉容子	映画の文法—日本映画のショット分析	彩流社	2004.2.15
12	内田精一	映像編集技法	映像新聞社	1986.3.20
13	浦岡敬一著, 山口猛編集	映像編集とは何か—浦岡敬一の技法	平凡社	1997.12.20
14	山岸達児	映画・ビデオ演出の基礎技法	冬至書房	2002.3.17
15	富野由悠季	映像の原則	キネマ旬報社	2002.11.1
16	日本映画・TV編集協会編	映像編集の秘訣	玄光社	2002.4.1

2.3. 「技法」に関するキーワードの現状

キーワードの現状確認を行うにあたっては、目次や索引に記述があり(あるいは本文中での強調表示があり)、他の文献での掲載もある汎用性の高いキーワードのみを抽出した。さらに、

- ・他の資料での出現頻度が極端に低く、特定の現場での独自表現と思われるものは、それを省く。
- ・分類上の階層が極端に深く、別途抽出される上

位概念に包含されるキーワードは、それを省く。

- ・映像機器に関する技術用語や名称(例えばNTSC, SteadyCAM, Moviolaなど)は省く。

といった絞り込みを行って、表3のように資料ごとの掲載の有無を調べてみた。尚、その他の欄には、用語としては一般的ではない(出現頻度が少ない)けれども、今後の議論にとって示唆的であると考えられるものを、削除せずに残した。

表3 「技法」に関するキーワード

		資料番号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	備考(平均的解釈:筆者)	
脚本・演出	Action / Reaction											○	○						アクションとリアクション ※ハリウッド映画の進行上の基礎	
	Composition										○	○	○						画面の構成	
	Decor		○	○	○															装飾、舞台装置
	Diagrese			○	○						○									物語世界
	Framing		○	○	○			○	○	○		○						○	画面の枠・構図のつくりかた	
	Lead Role		○		○															映画の世界の中での最重要人物
	Lighting		○	○	○					○	○	○							○	照明のあて方、照明による演出
	Mise-en-scene		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○							演出、セッティング、俳優の演技、構図
	Open Form / Closed Form							○	○	○	○	○	○							開いた構図 / 閉じた構図
	Set Up							○	○	○	○									カメラと照明の位置
	Setting									○	○		○							舞台設定
	Storyboard		○		○	○	○	○	○	○	○									絵コンテ、物語展開を紙の上に視覚化したもの
	撮	180°Line (Imaginary Line)			○			(○)		○			○					(○)	(○)	(○)
Angle : Low, Eye-level, High, Dutch, Birds Eye View			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	カメラアングル
Aspect Ratio				○																画面の縦横比
Bridging Shot			○			○									○				○	中継・仲立ちショット ※ = Buffer, Cut Away (Shot)
Depth of Field			○	○	○			○			○									被写界深度
Discovery Shot			○					○												視聴者への重要な情報提示
Duration				○								○								ショットの持続時間
Establishing Shot / Reestablishing Shot			○	○		○	○	○	○	○	○	○	○	○						状況設定ショット
Insert Shot						○	○	○	○	○	○	○	○	○						詳細を見せるために補足的に挿入するショット
Master Shot			○				○	○	○	○	○	○	○	○						シーン全体をロングで撮影したもの 編集時に基準となる
Movement 1 : Pan, Tilt, Roll, Swish Pan etc			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	カメラの回転
Movement 2 : Aerial, Boom, Crane, Dolly, Handheld etc			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	カメラの移動
Movement 3 : Zoom, Focusing			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	カメラのレンズ操作
影	Movement 4 : Frame In/Out		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	被写体の視野フレーム内への出入り
	Over the Shoulder Shot					○	○	○	○	○										肩越しのショット
	Position : Low, Eye(Standing), High			○			○	○	○	○	○	○	○							カメラポジション
	Pull Back Shot		○																	後退して全体を明かす
	Reaction Shot		○		○	○	○	○	○	○	○	○								聞き手のリアクションをおさえたショット
	Sequence Shot (Long Take)		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○								長時間を一気に撮影した単一のショット
	Shallow Focus / Deep Focus(Pan Focus)			○	○	○	○	○	○	○	○	○								被写界深度の浅い映像 / 深い映像
	Shot / Revers Shot		○	○	○			○	○	○	○	○	○							会話のシーン等において切り替わる、正逆のカメラ
	Single Shot						○					○								一人だけのショット
	Size : Long, Medium, Close-up etc		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	画面内の被写体のサイズ
	Subjective Camera(POV) / Objective Camea		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○						主観的カメラ / 客観的カメラ
	Two Shot				○		○	○	○	○	○	○	○							二人のショット(人数が違うと撮影法も異なる)(資料10)
	編	Action Cutting		○																○
Cross Cutting			○	○	○	○	○	○	○	○										交互編集
Continuity Editing (Invisible Cutting)			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	連続編集 (つなぎが見えない編集)
Cut			○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	切ること、つなぐこと
Cut Away				○		○	○	○	○	○	○	○	○							現在の視野の外へつなぐ、マッチしないつなぎの中継
Cut Back							○													現在の視野の外へつなぐ
Cut In				○			○							○						カットイン 画面の挿入
Decoupage			○				○													画面構成、ショットの配列
Dialogue Cut																				台詞によるつなぎ
Editing			○	○	○					○	○	○	○							編集
Eyeline Match				○	○						○	○	○							視線の一致
Flashback / Flashforward			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○							回想 / 未来の空想
Graphic Match				○									○							グラフィックの一致
Jump Cut		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○							空間・時間の非連続が見える(≠マッチ)つなぎ	
Library Shot (Cover Shot, Coverage)		○		○	○	○	○	○	○	○	○	○							余分なショット、編集のための予備的存在	
集	Look At (Eyes Guidance)							○			○								○	視線誘導
	Match on Action			○						○										アクションの一致
	Match on Movement									○										動きの一致
	Match on Position									○										位置の一致
	Matched Cut			○		○	○	○	○	○	○	○	○							連続性を保った(≠ジャンプ)つなぎ
	Montage		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	単に編集、あるいは物語的に効果・意味のあるつなぎかた
	Parallel Action (Editing)		○	○		○				○										平行編集
	Reveal Frame												○							物陰(柱など)を利用した暗転とシーン切り替え
	Shot , Scene , Sequence		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	構成上の区分、ショット(連続する映像断片)が最小単位
	Split Screen, Multiple Image		○				○	○	○	○	○	○	○							画面の分割、画面の複合
	Stop Motion (Freeze Frame), Slow Motion		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○							ストップモーション
	Superimposition		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	映像合成
	Title : Main, Credit, End, Sub		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	字幕、題名
Transition : Dissolve, Fade, Iris, Wipe etc		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	場面転換 (ディゾルブ、フェード、アイリス、ワイプ他)	
音	Actual Sound		○		○															現実音(≠注釈音)
	Dialog		○		○	○	○													台詞
	Mickey Mousing		○						○											振りにあわせた音付け、あるいはその逆
響	Narration		○			○	○			○										ナレーション
	On screen / Off screen			○																画面内音源、画面外音源
	"Zuri Age" / "Zuri Sage"																			ズリ上げ / ズリ下げ
	Sound Bridge, Bridge Music		○	○		○														音によるショット間・シーン間の橋渡し
	Sound Effect		○		○	○														効果音
	Synchronous / Asynchronous			○			○			○	○									同時音 / 非同時音
	Voice Over		○	○	○	○				○	○	○								画面外からの音声 (モノローグ、ナレーションなど)
参	Dominant									○										支配的映像
	Graphic Paralelism													○						グラフィックの類似
	Motivated Cut					○														視聴者の「見たい」と思う瞬間でつなぐ
	アクションは7:3でつなぐ												○							
考	板付き (で始めない)						○													
	一撮前で切る																			
	同ポジ・同サイズはつながない																			

この一覧表について、まず現状の問題点を確認しておきたい。キーワードの整理に際しては、目次項目や検索上の分類項目を参考に、便宜的に脚本・演出、撮影、編集、サウンドと、大きく4つの分類枠を設けたのだが、この時点で、すでに問題が露呈した。例えば、1)「撮影」に関するキーワードか「編集」に関するものか、資料により区分が異なる場合があって、整理が難しい(注3)、また、2)説明内容や紹介事例が資料によって異なる場合がある、3)同じ内容を意味するキーワードが複数存在する、4)対義語として紹介されるキーワードの対応関係が異なる、などの問題が明らかになった。

1)の問題は例えば「ショット」である。ショットという言葉には、サイズ(例えばロング・ショット)、動き(例えばクレーン・ショット)、持続時間(例えばシークエンス・ショット)と、主に三つの側面がある(Aumont,2000,p.46)。したがって例えば「このショットを変更しよう」と言う場合、撮影の問題なのか、編集時の配列の問題なのかは、前後の文脈から判断せざるをえず、その取り扱いには注意を要すると言える。

2)の問題については例えば「モンタージュ」が挙げられる。物理的レベルでは二つのフィルムの断片を結びつける単なる「編集」の意味(Monaco,1999)なのだが、いわゆるソヴィエト・モンタージュの意味で用いられている場合もある(今泉,2004)。しかし、同じソヴィエトの理論と言っても、グリフィス(Griffith,D.W.)の「つなぎ」に影響を受けたクレショフ(Kuleshov,L.)のモンタージュと、「衝突」による弁証法的止揚を強調するエイゼンシュタイン(Eisenstein,S.M.)のモンタージュでは、その観点に大きな違いがあり(岡田,1975)、科学的な議論をするには用語の含蓄が大きすぎると言えよう。

3)については、～アクション・～カッティング・～エディティング、あるいは～カメラ・～カット・～ショットなどが、それぞれ実質的に同じことを意味するような場合がそれに相当する。また、180°線(資料2,7,11)とイマジナリー・ライン(資

料5,14,15,16)も、視線や動きがつくる仮想の線のことで「観客の混乱を避けるにはカメラがその基準線を超えて回り込んではいならない」という同じ「原則」を説明するキーワードである。イマジナリー・ラインという語はリヴィングストン(Livingston,D.) (注4)によるものとされ、国内に限って言えば、近年の教育番組や一般向けの映像編集マニュアルなどでも多く見かけるキーワードだが、今回の調査の範囲では米国の文献やWeb上の用語集などにはその記載がなく、また撮影所でも一般的ではない(浅沼他編,1980)ようである。4)については、マッチ・カット⇄ジャンプ・カットという比較説明が一方にあれば、マッチ・カット⇄カット・アウェイという対比で説明するものもあり、さらにカット・イン⇄カット・アウェイという対比もあるなど、それぞれの用語の説明の違いも含め、混乱が見られる。

もちろん、説明上便宜的に使われている業界用語なのだから、資料それぞれの文脈からおおよその意味が把握できればよいということもあるが、キーワードやその事例は、技法の体系的理解には重要なものであり、ましてやこれら技法の効果を映像認知の問題として心理学的に検証しようとする場合には、用語のあいまいさは科学的な議論の妨げとなりかねない。これらのキーワードを「暗黙の了解」で用いることには問題が多く、その都度、言葉の意味を実際の映像の事例とともに明確にしつつ議論する必要があると言えよう。

こうした状況を考え、とりあえずこの時点で、本稿における三つの重要なキーワードに関する確認をしておきたい。

まず「ショット」である。ここではカメラが回り始めてから止まるまでの映像、つまり「空間的にも時間的にも連続した映像断片」を意味する語として用いたい。長時間のショット内をさらに区分して考える場合(シークエンス・ショット)もあるが、本稿では、視聴者に連続して見えるものをあえて分離して考察する必要はないため、長くとも物理的に連続していれば一つのショットと

みなして議論する。

次に「シーン」であるが、これは「物語上の一場面において時間的にはほぼ連続する複数ショットの集合」を意味する語として用いたい。さらに大きな単位としてシークエンスがあるが、本稿の性質から、シークエンス間の接続は、シーン間の接続に還元して考えることができるため、議論が煩雑にならないようこれは用いないこととしたい。

最後に「編集」という用語についてであるが、本稿では、映像の「編集」を「世界の切り取り」と「断片の配列」の双方を含む広い意味で用いたい。映像断片をつなぐ要因は、単純に時間的な配列の仕方だけの問題ではなく、画面が空間的にどのように切り取られているかという問題も含んでおり、(編集段階で行う)狭義の編集概念では捉えにくいからである。

これはあいまいさを排除しようという姿勢に矛盾するように見えるが、視点を変えれば明瞭に見通すこともできる。すなわち、制作現場の視点ではなく、見る側の視点に立つということである。撮影と編集を分けるのは、制作現場の仕事の手順に由来する発想であろう。先に述べたように、一つのキーワードが、ある資料では「撮影」に、別の資料では「編集」に分類されるという問題も、それぞれが経験した現場のイメージで、それらを区別するからだと考えられる。

見る側の視点に立てば、「制作上のプロセス」とは見えないものであって、今そこにある「映像断片の配列」が情報としての全てである。これは「絵コンテ(ストーリー・ボード)を描く人」の視点でも同じである。彼は「何をどのように撮影し、どのように配列するか」を一挙に描くという点で、見る側に伝わるものそのものを描いているということになる。ということは、本質的な送り手と受け手にとっては、撮影と(狭義の)編集は一体のものであり、そこでは脚本・演出・撮影・編集・サウンドのすべてが一挙に与えられると言えよう。本稿が最終的な目標とする「編集」概念は、フィルムやテープの状態になったものを切りつなぐという狭義の編集概念ではなく、絵コンテ

を描く際に作家が行っている「分節(区切る)して関係付ける」(松岡,1996,p.298)作業に相当する。

2.4. 継時的群化に関わるキーワード

さて、現在流布している用語には先に述べたような検討課題はあるものの、本稿のテーマにとって重要なキーワードも多く抽出された。ここで、それらの概要を把握しておきたい。

まず「コンティニューイティー・エディティング」であるが、「インヴィジブル・カッティング」という同義語からもわかるとおり、ショットとショットのつなぎ目がわからないようにスムーズにつなぐことを意味する語である。この言葉自体は「つながって見えることが重要である」という、特に物語世界(Diegeses)を描くためのスタンスを表明する語であるが、それに関連して「イマジナリー・ライン」と「マッチ・カット」というキーワードがあり、そこでは、つながって見えるための「原則」が述べられている。

マッチ・カットについては、さらに「視線の一致」・「位置の一致」・「グラフィックの一致」・「アクションの一致」・「動きの一致」など様々な表現があつて、例えば「視線・アクション・グラフィック」(資料2,11)や「位置・動き・視線」(資料8,10,14)など、三原則の形で下位キーワードが設定されている資料が多い。位置とグラフィック、アクションと動きに関しては、それぞれ同様の事が述べられているようなのだが、その説明や紹介事例が一様ではなく、むしろ別の観点から、大きく以下の二つの問題に区別の方が有効であるように思われた。

一つは、先行ショットと後続ショットの間での「グラフィック(構図・位置関係を含む空間的要素)」と「動き(時間的要素)」が矛盾なく一致・連続していなければならないという事。

もう一つは、先行ショットの「視線」や「動作」が喚起するモチベーションつまり視線の先に何があるのか、アクションに対してどのようなリアクションがあるのか—に対して、後続ショットが

その結果を視覚的にも動きの点でも違和感なく提示・解決する必要があるという事である。

前者と後者の違いは、前者が知覚レベルでの同一性保持を問題にしているのに対して、後者はアクションとリアクション、すなわちストーリー展開に関わる因果関係の解決を問題にしている点である。音楽に例えると、前者は楽器の音の知覚的同一性保持の問題、後者はコード進行を司るモーションの解決（不安定から安定へ）の問題に相当する。

次に「エスタブリッシング・ショット」というキーワードについて述べたい。これは主としてシーンの最初に置かれるもので、時と場所、登場人物の位置関係など、シーン全体の状況を説明するショットである。見る者にとっては、シーン全体の空間把握ができていれば、カメラが様々に視点を切り替えても（ただし、2.3で触れたイマジナリー・ラインは越えないとして）、頭の中で位置関係を編集して状況を把握することができる。その意味では、エスタブリッシング・ショットの存在は、ショット同士をつなぐ重要な要因であると言える。

設定についての理解が、映像断片の認知的な連結に関わるという点では、「リード・ロール」（資料3）すなわち「映画世界における最も重要な人物」というキーワードも重要である。構造的に映画に近いと言われる文学（Metz,1982）の創作について強調されるように、誰の視点で語られているかということは物語世界の統一的理解には非常に重要で、これが混乱すると全体のまとまりは崩壊してしまう。「サブジェクティブ・カメラ」「オブジェクティブ・カメラ」というキーワードも、見えている映像が、主人公あるいは他の登場人物の主観的な視点（POV）なのか、それとも客観的な全知の視点なのか、その点がわかりやすく明確でなければならないことを強調するものである。

さらに、「サウンド・ブリッジ」というキーワードに代表される、音による映像断片群の群化の問題も無視できない。音楽やナレーションがショットの切りつなぎとは独立して連続することや、

話し言葉や物音が先行ショットに「ズリ上げ」られたり後続ショットまで「ズリ下げ」られたりすることで、ショット間のつながりは保たれる。コンティニューイティー・エディティングとは程遠いつくり方をしているミュージック・ビデオを見ればその貢献度の高さは一目瞭然で、「強固な連続性の印象をつくりあげるのはいつも決まって音声」（藤井,1999,p.31）なのだと言えよう。

さて、ここで間接的な接続技法についても確認しておきたい。「ジャンプ・カット」というキーワードがあつて、これは「連続性を阻害し混乱を招くもの」（Giannetti,2004）として説明されるのであるが、そのショックを解消する手段として説明される「ブリッジング・ショット」や「カット・アウェイ」（資料2,11,14では解説が異なる）というキーワードがここでは重要である。これは、ショット間に空間や時間の飛躍がある場合に、その間に別のショットを挟むことで、見るものの意識を一時的に外へそらして、本筋の流れの断絶を目立たなくするというアイデアである。ちなみに「平行編集」あるいは「クロス・カッティング」も、異なるシーンを交互につなぐことで、シーンごとの時間的跳躍が目立たなくなることを利用しており、同様のアイデアを含んでいると言える。

最後に「映画の句読法」に関連して紹介されるキーワードに触れておきたい。「カット」と「ディゾルブ・ワイプ・フェード他」である。フィルムの世界では単純に切つてつなぐカットと、ディゾルブやワイプといったオプチカル処理を必要とするものとは作業の手順から考えても大きく異なるもので（ノン・リニア編集が一般的なデジタル・ビデオの分野ではカットもディゾルブも大きな差はない）、その点から「カットかオプチカルか」という対比表現も多いのだが、ここで重要なのは、シーン内の接続はカット、シーン間はオプチカルという括りで説明されやすいという点である。

確かに視線、グラフィック、動き等の要因で連続性が作られるシーン内ショット間の接続に対して、本質的に不連続であるシーン間の接続には、各種の漸次変化するトランジションが有効だと言

える。問題がシーン内のショット間なのか、それともシーン間なのか、この区別は議論の都度明確にする必要があるだろう。

2.5. アメリカの技法論とヨーロッパの美学

さて、これらのキーワードの発祥は言うまでもなく古典的ハリウッド (Bordwell,1979) のスタイル、すなわちポーター (Porter,E.S.) やグリフィス (Griffith,D.W.) らをはじめとするアメリカの映画制作の現場から流布してきた用語である。有名な実験を行ったクレショフも、映画を見る観客の反応から「ショットの細かいアメリカ映画」の力量を認めたという (岡田,1975)。その意味でも古典的ハリウッドのキーワードは、本稿のテーマである映像断片群の群化の要因を考える上で重要な視点を提供してくれるものと考えられる。

他の民族音階を圧倒して世界に普及した西洋音階—それは和声を可能にした—が科学的に説明可能な物理的整合性をもつと同様、ハリウッド映画が世界に浸透した背景にも、単にビジネスとしての戦略の上手さ以外の「視覚的合理性」があると考えられる。その点を考えると、古典的ハリウッドのキーワードは科学的な考察の対象として見直されるべきものであると言えよう。

一方、抽出されたキーワードの中には記号学用語(映画理論全般では出現頻度が高い)が出てこない、ということにも触れておく必要があるだろう。今回調査した文献資料では、資料8 (『映画の教科書』) を除いて、そうしたヨーロッパの映画理論に頻出するキーワードは出てこないか、あるいは非常に出現頻度が低かった。逆に、メッツ以後を担うフランス映画理論の教科書的存在であるオーモン (Aumont,2000) 他の『映画理論講義』では、マッチ・カットに関する記述などが注釈的な扱いになっていて (Aumont,2000,p87)、映画理論におけるアメリカとヨーロッパのスタンスの違いが痛感された。

では、ヨーロッパの映画理論には技法的な記述がないかといえば、決してそうではない。すでにバラージュは、「何故画面はバラバラにならない

か？」 (Balazs,1945,p.47) という基本的問いを発し、「(ショットがつながって見えるためには) 細部の画面の各々のショットの中に、前のショットあるいは次のショットとのつなぎになるような動きや形がなければならない。例えば…次の画面へ続く木の枝、生垣、次の画面へ転がるボール、あるいは次のショットで応えられる、タバコの煙や眼差しや身振りのようなもの…」 (同書,p.47) といった考察をしている

しかし、バラージュは「たまたま何らかの理由で、本当に意味なく列べられたいくつかのショットを見る場合にも」観客の知的欲求としてショットはつながるものであると言い、「意味を賦与すること、これは人間の意識の基本的な作用である」 (同書,p.107) と述べることで、ショット間の群化の要因についての詳細な検討は行っていない。

確かに1枚の写真が2枚になると何らかの物語性が生じる (Metz,1982) ということもあり、バラージュの発言は映像断片群の群化について示唆的ではあるが、それではショット間接続に関して古典的ハリウッドの「原則」が生まれた理由が説明できない。組写真にせよ映像のショット群にせよ、つながやすいものとそうでないものがある。もちろんその判断はすべてに共通のものではないが、例えばABCの順に映し出されたショットが、(AB)(C) と見えたり (A)(BC) と見えたりするのは、まとまりやすさに差があるからだと考えられよう。例えば (AB)(C) と見える場合、AとBがつながって見える (あるいはBとCが分離して見える) には、何らかの要因が存在すると考えられる。情報はひとりではいられないし (松岡,1996)、常につながろうとする性質をもつことは確かだが、ここでの関心事はなぜAとBが群化してCが分離するのかという問題である。

さて、バラージュの問題の立て方もそうであるが、(アメリカの映画理論と比較して) ヨーロッパの映画美学は、その視点が「見る側」にあるものが多い。ゲシュタルト心理学を応用したアルンハイム (Arnheim,R.), 『映画の美学と心理学』のミトリ (Mitry,J.), 精神分析を取り入れたメッ

ツ (Metz,C.) など、「制作者側」の視点での技法論とは異なり、いずれも「見る側」の心理に重点をおいた考察がなされている。

「見る側」の視点。映像断片の継時的群化の要因はそこから捉えなおさなければなるまい。そこで次の節では、特に認知心理学の知見を参考にしつつ、これまでの「技法」に関するキーワードを体系的に整理するための視点を模索してみたい。

3. 映像認知に関わる知見

3.1. 群化の要因

まず「群化」すなわち「物理的にバラバラな要素が心理的にまとまって見えること」に関する知見に触れておきたい。ウェルトハイマー (Wertheimer,1923) は「群化の要因」を、近接・類同・閉合・よい連続・よい形・共通運命・客観的構え・過去経験の8種類で説明している。これは主に空間的な群化の問題であるが、映像断片の接続のような大きな要素の継時的な群化の問題を考える際にも示唆的である。

例えば「類同」の要因は、「三つのショットABCについて、AとBが夕方、Cが夜という場合に、ABは同一のシーン、Cは次のシーンの冒頭として理解される」というように、映像のような情報量の大きな要素における継時的群化の要因のキーワードとしても考えることができる。

また例えば「閉合」の要因 (<と>でひとまとまりに見える) は、継時的に考えれば、アクション (ショット) がリアクション (ショット) と一緒になってひとつの流れの単位となるという議論と類似していないだろうか。実際、シナリオはアクションの単位に分割され、さらにショットに分割される (Aumont,2000,p.63) 場合が多く、アリホン (Arijon,1982,p.15) も強調するように、映像のスムーズな流れにとって、アクションとリアクションが閉合的にペアをつくることは重要な要因になると言えよう。

「よい連続」という要因は、継時的に考えれば「動き」の連続がショット間をつなぐという原理につながるし、「よい形」の要因 (単純で規則的

なかたちとしてまとまる) も、クレシヨフの実験として知られるモザイク人間 (四人の女優のクローズアップがつながって一人の女優に見える) (岡田,1975,p.84) に関連付けることができる。

さらに「構え」や「過去経験」というキーワードは「認知的スキーマ」と同じく、見る側の記憶と意識のありかたが刺激情報のスムーズな認知体制化に貢献するというもので、エスタブリッシング・ショットが示す空間設定情報が後のショットの理解接続にとって重要であるという「技法書」の視点や、モニタージュ効果を「継時的な光景文脈」で認知心理的に説明する中島 (1996) の視点とも符合して、非常に重要なヒントになると思われる。

その他「共通運命」の要因も (ショット間の継時的群化とは関連付けにくい) 映像編集に関わる重要な意味も含んでおり (注5)、全体にウェルトハイマーの「群化の要因」は、映像断片の継時的群化の要因を整理する際にも有効な手がかりとなる区分を提供している。

3.2. 「動き」の理解

次に「動き」の問題について認知的な立場から検討したい。「動き」には、1) 被写体の動き、2) レンズの操作による拡大・縮小の動き (ズーム)、3) カメラの回転による動き (パン他)、4) カメラの位置の動き (ドリー他)、5) 被写体とカメラの複合的な動き、などがある。制作現場の感覚からすればこれらは労力の点で大きな違いになるのだが (したがってキーワードも多い)、見る側の視点に立てば、動いているのが「被写体」か「カメラ」かという区別の方が大きな意味を持つように思われる。

例えば横田 (1990,p.42) は「フレーム内の対象物の動き」と「フレーム自体の動き」という分類で議論をしているが、フレーム内の対象の動きとは被写体の動きであり、フレーム自体の動きとはすなわちカメラの動きである。認知的視点に立てば、動いているのが被写体なのかカメラなのか非常に重要な区分なのである。

さらに横田は、「フレーム内の動き」に関して「知覚的連続」と「意味的連続」の区別を提起している(同,p.45)。この知覚的・意味的という分類概念は、2.4で述べた、「視覚的な同一性保持」と「アクション・リアクションの因果関係」とを区別するのに重要であると思われる。

「知覚的連続」とは、同一のものと知覚される対象が同じ方向に動いていることから知覚される連続性で、その効果は乳児でも確認されているという(同,p.46)。動きの方向の一致が対象物の同一性を保持させる強固な条件であることは、心理学的にはよく知られており(同,p.45)、また映画の技法論からも同様の見解が得られることから(Arijon,1982,p222)、「動き」の知覚的連続は映像断片群の群化に関わる基本的な要因の一つであると言うことができよう。

一方「意味的連続」とは、観察者がストーリーとしての解釈を行うことで動きが連続して認識される、という高度なレベルのもので、視点の移動を伴う物語の理解力が必要となる。ストーリーとしての統一的理解ができない分裂病患者にはそれができない(横田,1990,p.46)ということからも、知覚的連続とは一線を画すことがわかる。また「知覚的連続が意味的連続と矛盾しているように見えるときにも、意味的連続が知覚的連続より優先される」(同,p.46)と言われるように、意味的連続は高次かつ強い要因であると考えられる。

さて、この二つの区別は、2.4で触れた「連続する動きを分解してつなぐ」場合と「二つの動作を因果関係でつなぐ」場合との区別として考えることはできないだろうか。

前者は、例えば野球中継における「投球動作」を二台のカメラで分解してつなぐという場合で、後者は「投げた」と「打った」すなわち、アクションとリアクションとしてつなぐ場合である。横田が例に挙げたミショットの実験(Michotte,1946)(注6)では、動きの因果関係が知覚レベルで扱われているが、対象が図形でなく具体的な光景をもつ映像となると、因果関係の理解にはより高度な認識レベルの意味的連続が必要だと言える。例え

ば「投げた」と「打った」がつながるためには「野球」を知っていることが前提であるし、また例えば、登場人物の宗教的所作などは、宗教的文脈が共有されていることが必要になるろう。

知覚レベルでつながる「動き」と、因果関係をもとに認識(物語)レベルでつながる「アクション・リアクション」。先に「マッチ・カット」の詳細に関して述べたように、制作技法の問題としてもこの区別は明確になされるべきであろう。

さて「知覚」レベルと「認識」レベルで区別するという視点が出てくれば、逆に低次のレベルの「感覚」にも目を向けるべきであろう。実際「文法書」にはまったく触れられないことがない問題だが、感覚レベルにおいてもその一致がなければ映像断片の継時的群化は生じないはずである。例えばフィルムで撮影された映像とビデオカメラで撮影された映像の接続はスムーズなのか、画面サイズ(刺激の面積)が異なるもの同士でもつながって見えるのか。考えるまでもない議論かもしれないが、PCのような複数の画面、自由なサイズ、といった新しい視聴環境も視野に入れば、感覚レベルの不一致がどの程度まで許容されるのかといった問題も無視できない。

3.3. 空間と時間

感覚・知覚・認識、心理学的区分が明確になったところで、アルンハイム(Arnheim,1960)の『芸術としての映画』にも触れておく必要があるだろう。アルンハイムは、心理学の分野で美術と視覚の研究にいち早く着手した一人であり、その中の論文—1933年に書かれた—「フィルム」の中でモンタージュの諸問題に関する体系的な分類を試みている。その分類は非常に詳細で(応用面から考えると煩雑なのだが)、参考にすべき視点を多く含んでいる。特に注目したいのは、カッティング(つなぎ)の分類に、「空間的關係」と「時間的關係」という区分けをしているという点と、「シーン内(のショット間)」と「シーン(間)」という区分けをしているという点である(Arnheim,1960,p.87-92)。

はじめの空間と時間という観点であるが、本来人間の言語も「視覚（空間）的なもの」と「聴覚（時間）的なもの」という二つの感覚の連合に由来するものであり（養老,1989,p161）、先に挙げた「グラフィック」と「動き」、「切り取り」と「配列」といった語の組み合わせから考えても、空間と時間という区分けは、キーワードの整理に有効なものではないかと思われる。

次にショットとシーンという接続単位の区分についてであるが、2.4で「句読法」の問題として確認したように、「空間的にも時間的にも連続した映像断片」としてのショットと、「時間的には連続する複数ショットの集合」としてのシーンでは、明らかに「接続」の主旨が異なる。

この二つの大きな違いは、シーン内のショット間接続が「時間的連続を維持しつつ空間的な非連続を違和感なくつないでいく」のに対して、シーン間の接続は「空間的にも時間的にも非連続なもの同士をつなぐ」という点である。例えばグラフィックの一致に関して言えば、シーン内のグラフィックの一致は、部分的にはスクリプターが管理すべき内容を含む重要な問題であるのに対し、シーン間のグラフィックの一致（類似）は「蝶」から「ヨット」へとというふうに、言わば視覚的な類似を利用した比喩的変換を意味するもので、同様に議論できる問題ではない。シーン内のショット間の接続とシーン間の接続とは、厳密に区分して整理されるべきであろう。

3.4. 文脈効果と情報量

最後に「情報」の概念について触れつつ、本稿での結論的なことを述べたい。

認知心理学には、人間の視覚を「情報処理」の観点からモデル化するという発想があり、ボトム・アップとトップ・ダウンという概念によって、「入力情報の特徴分析から評価へ」というデータ駆動型の処理と、「システム（記憶）内の構造化された知識や、認識対象に関するモデル（スキーマ）を利用して特定候補の仮説検証的分析を行う」という概念駆動型処理とが循環しつつ認知処理が進

むことを説明する（行場他,1995）。

これは映像理解に関する概念として岡田（1981,p.115）が提起した「準知覚的關係」と「準想像的關係」に関連付けられるものであり、映画の理論とも親和性は高い。岡田の例に倣えば、映画『007』において、ボトム・アップするショーン・コネリーの顔の画像情報は、映画の文脈に基づくトップ・ダウンによってジェームズ・ボンドとして認知される、ということである。

ここで重要なのが、トップダウン・プロセス（映像と観客の準想像的關係）である。一般に映像の「つなぎ」に関する説明では「先行ショット」と「後続ショット」という表現が用いられるが、この時、先行ショットが継時的な文脈情報（プライム）となる（中島,1996,p.216）ことに注目すべきである（注7）。

エスタブリッシング・ショットを含む先行するショットは、次のショットに対する「構え」を形成する。先行ショットの継時的文脈効果（プライミング）に対して、予期に合致するショットが続けば、流れはスムーズに認知されるが、先行する文脈情報が少ないか、あるいは、後続ショットと文脈との親和性が低い場合には、認知的負荷が増大し、映像はぎこちなく見えるのではないかと考えられる。

主人公の明示、視線や動作に関する因果関係の解決、視覚要素の一致、動きの連続性維持。あらゆる「技法」の企ては、先行するショットの継時的文脈効果（プライミング）によって、後続ショットの範列（映像においては無限の広がりをもつ）を制限し、予測の範囲内に後続ショットを送りだすことでスムーズな認知を可能にするためのものである、と言えるのではなからうか。

さらに「情報量」についてであるが、これについては、ロフタスとマックワース（Loftus,N.H & Mackworth,N.H.,1978）の知見が重要である。ロフタスらは、絵画中におかれた視覚要素について、その情報量が小さいものはスムーズに認知されるが、情報量が大きなものには認知的に負荷がかかって固視時間が長くなることを確認している

(Loftus & Mackworth,1978)。この場合の情報量とは、情報理論の定義どおり、

$-\log_2[\text{出現確率}]$ 又は $\log_2[\text{可能性の数}]$

すなわち「出現確率が小さいものほど、それが得られたときの情報量は大きい」というもので、例えば「公園」を描いた絵画では、その光景文脈（スキーマと言い換えてもよい）に合致する「自転車」は情報量が小さいが、文脈に合わない「冷蔵庫」が描かれていれば、その情報量は大きいということになる。

継時的な問題として考えれば、事前に適切な文脈が与えられれば、後続の出来事は予測しやすい、すなわち、それは出現確率が上がる（あるいは可能性の数が限られる）ということであり、結果的に後続の出来事の情報量は低くなるのである。この時当然、認知的負荷は少なく、状況把握に要する反応時間も短くなる。

先ほどの、先行ショットによる文脈効果の議論とあわせると、ショットが継時的に群化するための要因とは、要するに、先行ショットの文脈効果（プライミング）による後続ショットの情報量軽減にあると言えよう。因みに、ウェルトハイマーの群化の要因の議論も、「情報量」という概念を用いれば「全体の情報量が少なくなるように要素が組み合わされる」と言い換えることができるし、鷺見（1992）が考察している図形のアモダール完結（覆い隠された部分が心理的に補完されて見える）も同様に「かたちは情報量が少なくなるように捉えられる」という視点で説明できるのではないだろうか（注8）。

以上、概観的であったが、これまでの考察をふまえて、「映像断片群が継時的に群化する要因」を体系的に整理することを試みたい。

4. まとめ

4.1. 要因の体系的整理(試案)

表4は、映像断片群の継時的群化の要因を、試案というかたちで整理したものである。分類の枠組みは、まず群化が生じる情報処理レベルの違いによって、認識レベル・知覚レベル・感覚レベル

と分け、それぞれについて「(シーン内での)ショット間接続」に関するものと「シーン間接続」に関するものに区分した。研究の最終的な目的が映像教育にあることを考え、汎用性のある区分で分類するとともに、事例も含めて平易な表現で記載することを心がけた。

ここで、この表のいくつかの項目について、補足しておきたい。

まず、認識（物語）レベルと知覚（映像）レベルの区分けについてであるが、前者が「小説の書き方」と同様の「文」のつながり（Metz,1982）を問題にしているのに対し、後者は、小説ではコントロールする必要のない映像独自の視覚的つながりを問題にしている（例えば小説では、着ている服の色などはそれを話題にしない限りは無視できる）…と云えばその違いは明確となるであろう。

次に表の1、2項目めの「作品以前に視聴者に内在する光景文脈」と「作品全体に関わる予備的文脈」であるが、これらは「技法書」にキーワードとして出現するものではないため、本文でも省略したが（注9）、光景文脈（Biederman,1972）やスキーマ（Rumelhart,1979）に関する認知科学の知見をふまえれば、映像を見る以前に存在するこれらの「知識」がトップダウン的に作用して、映像断片群のスムーズな把握に貢献するであろうことは容易に推測できる。もちろん今後の検証課題であるが、例えばテレビの視聴では「番組タイトル」を知っているか否かだけでもショットのつながりの印象は変わるように思われる。

表の最後にある「その他 間接的要因」であるが、これは2.4.で述べたように、ショット間の視覚的ショックやシーン間の飛躍の大きさを他のショットの挿入で中継するというアイデアで、直接的な群化の要因とは言い難い（ウェルトハイマーの「群化の要因」にもこの種のものは無い）のだが、切断のショックをやわらげるという意味では、間接的に全体の群化に貢献するものであり、除外せずに記載した。

さて、特に強調しておきたいのは、ショットのつながりにとって極めて重要なキーワードである

表4 映像断片群の編集に関わる継時的群化の要因

接続区分 文脈情報の処理レベル	ショット間接続(カット / 稀にディゾルブ・ワイプ)	シーン間接続(カット・ディゾルブ・ワイプ・フェード他)
認識(物語)レベルの要因 ・ルールは比較的ゆるやか ・物語レベルの処理で接続 ・小説における「文」のつながりと同様に考察できる。	作品以前に視聴者に内在する光景文脈 自然的文脈情報 例:「草原(ロング)→「花(アップ)」 文化的文脈情報 例:「レストラン内(ミドル)→「フォークとナイフ(アップ)」	作品以前に視聴者に内在する光景文脈 自然的文脈情報 例:「山が見えるシーン」→「森の中のシーン」 文化的文脈情報 例:「富士山が見えるシーン」→「温泉宿のシーン」
	作品全体に関わる予備的文脈 ジャンル・タイトル・登場人物・あらすじ、放送時間、その他予備知識情報	
	シーン全体に関わる文脈 エスタブリッシング・ショットによるシーンの光景文脈提示	シーン間接続時の文脈の維持またはキャンセルとリ・スタート ディゾルブ・ワイプ・フェード等による漸次的接続 フェード・アウト / フェード・インによるキャンセルとリ・スタート
知覚(映像)レベルの要因 ・ルールはショット間では強い ・映像レベルの処理で接続 ・小説では厳密にコントロールする必要がない	因果関係の文脈(視線の一致) 被写体の視線 例:「男の視線」→「スープ皿」 被写体の指示 例:「女の指差し」→「指示方向に」死体」 被写体の動作 例:「投げる」→「打つ」 照明による視線誘導 例:「懐中電灯を向ける」→「照らされる人物」 カメラによる視線誘導 例:「カメラがパンして人物をとらえる」→「人物のアップ」 音による誘導 例:「電話が鳴る(画面外)」→「受話器を取る人物」 [注]視線その他のアクションが後続ショットのリアクションを喚起する	因果関係の文脈(視線の比喩) 被写体のまなざし 例:「男のまなざしのアップ」→「男の回想シーン」 被写体のメッセージ 例:「『10:00発』の文字」→「新幹線のホーム」 被写体の動作 例:「ボールを投げる」→「机上に書類が飛んでくる」 照明による空間移動 例:「照明ヘズームアップ」→「回想シーン」 カメラによる空間移動 例:「カメラが物陰に入る」→「物陰から出ると別シーン」 音による空間移動 例:「ジェットエンジンの音の割り込み」 → 「空港」
	空間的文脈(グラフィックの一致) 被写体のグラフィック 衣装・小道具なども含む位置と状態の一致 位置関係の維持には「イマジナリー・ラインのルール」 照明のグラフィック 方向・明るさ・色調等、天候を含む照明条件の一致 カメラのグラフィック 画角・アングル等、撮影パラメータの維持	空間的文脈(グラフィックの比喩) 被写体のグラフィック 例:「青い花に蝶」→「海原にヨット」 照明のグラフィック 方向・明るさ・色調等、天候を含む照明条件の類似 カメラのグラフィック 画角・アングル等、撮影パラメータの類似
感覚(媒体)レベルの要因	時間的文脈(動きの一致) 被写体の動き 例:「打球動作の前半」→「(別のカメラからの)打球動作の後半」 照明の動き ライティングワークの連続 カメラの動き カメラワークの連続 音の連続 現実音・ナレーション等の連続 [注]アクションとリアクションの関係ではない	時間的文脈(動きの比喩) 被写体の動き 例:「工事現場で杭を打つ」→「山小屋で薪割り」 照明の動き 例:「回るスポットライト」→「パトカーの赤色警告灯」 カメラの動き 例:「左へパンするシーン」→「風景が右に流れるシーン」 音の類似 例:「風鈴の音」→「氷の入ったグラスの音」
	映像外の文脈(視覚刺激と視聴環境の維持) サイズ・輝度・画質 / 画像・音量・音質 / メディア環境	
その他 間接的要因	ショット間接続に関する「不一致」の解消 カット・アウェイによるショックの緩和	シーン間接続に関する「不一致」の解消 ブリッジング・ショット(カット・アウェイ)によるショックの緩和 平行編集による複数光景文脈の維持と不連続への違和感の回避

マッチ・カットについて、その原則である視線・グラフィック・動きの三項目を、ここでは「因果関係の文脈(視線の一致)」・「空間的文脈(グラフィックの一致)」・「時間的文脈(動きの一致)」としたうえで、第一の要因を認識(物語)レベル、第二第三の要因を知覚(映像)レベルと、大きく

二つに切り分けた点である。

「因果関係の文脈」とは、視線の動きに代表される様々な意識の誘導に対して後続ショットがその結果を提示・解決するという、いわば物語上のアクションとリアクションを基本周期とする文脈である。これは音楽で言えば、不安定な和音が安

定した和音へと解決しようとする「(ドミナント)モーション」に例えられるもので、最初のアクションによってモーションが喚起され、リアクションによってモーションが解決する、という言い方も可能である。先行ショットと後続ショットの継時的群化は、その文脈的モチベーションの強さによってもたらされる。

一方「空間的文脈」と「時間的文脈」は、俳優の構図上の関係や衣装、あるいは動作の方向といった見た目のレベルでの空間的・時間的な文脈の問題である。先行ショットと後続ショットの間に同一性が確認できる共通した視覚要素(被写体・照明条件・カメラの撮影パラメータ)があることで空間的文脈は維持され、特にその切断面の両側に連続した動き(被写体・照明・カメラ)があれば、それを主たる同一性保持の要因として時間的な文脈が維持される。この場合の継時的群化は、空間と時間の一致・連続による視覚的文脈の維持によってもたらされる。

以上のように、見る者の「その先を見たい」というモチベーション(Motivated Cut, 資料4)が文脈を形成するものと、視覚的な連続性が文脈を形成するものとは、明確な区別が必要であると考えた。

4.2. 映像断片群の継時的群化の要因

今回の試案で提起した分類枠組みは、映画理論がそこに立ち返る(岡田,1975)と言われるアルンハイムのモンタージュ分類、そしてその師であるウェルトハイマーの「群化の要因」に負うところが多い。

アルンハイムはその著書『芸術としての映画』において、映画の芸術性を「欠如」や「減少」という言葉で特徴づけている(Arnheim,1960)。それは技術上の制約による刺激量の減少に由来するものであるが、情報量が少ないということ、心的余裕量の観点から述べれば、それは、ボトム・アップ処理の負荷を軽減し、見る者のトップ・ダウン処理を活性化することにつながる。複数のモードでかつ情報量の多い現実世界が美的にまとまりにくいのに対して、映画の世界は情報量に制限があることで見る者のトップ・ダウン処理を活性化して想像的な秩序感をつくりだしやすい。認知的に秩序ある世界を提示するには、情報量は小さいほうが良いのである(俳句はわずか34バイト)。

3.4で述べたように、映像断片の継時的群化の要因は、一言で結論すれば「情報量を小さくする(認知的負荷を小さくする)ようなショット群の

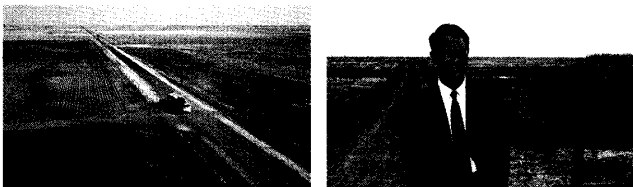


図1. シーン全体に関する文脈 / 客観的構え・過去経験(エスタブリッシング・ショット)
 全景を捉えたシーン冒頭のショットは、後続ショットの光景文脈となる。



図3. 空間的文脈 / 類同・近接(グラフィックの一致)
 視覚要素の空間的文脈の一致で前後のショットは違和感なく接続される。二人の左右の位置関係はイマジナリー・ラインのルールに従うことで実現される。

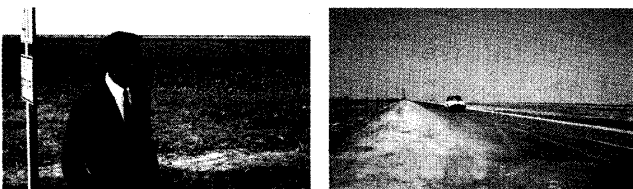


図2. 因果関係の文脈 / 閉合(視線の一致)
 「視線を向ける」という動作がもたらす「その先を見たい」というモチベーションは、次のショットへつながれて解決する。

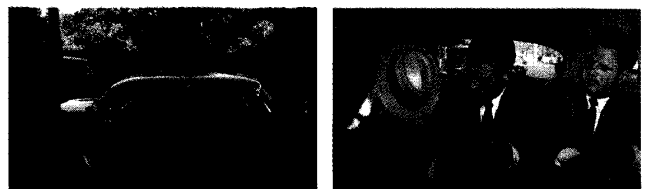


図4. 時間的文脈 / よい連続・よい形(動きの一致)
 「車に乗り込む」という動作文脈によって、前後のショットはスムーズにつながって見える。

図版引用: Alfred Hitchcock, "NORTH BY NORTHWEST", M-G-M PICTURE, 1959, Turner Entertainment Co., a Time Warner Company

設計」にあると考えられる。ABCの順に映し出されたショットが、(AB)(C)と見える場合、それはABをまとめた方が総合的な情報量が小さくなるからであろう。「…/投げた/打った/押した/…」では「投げた/打った」を群化させたほうが記憶しやすいし、あるいはショットの接続順序に関して言えば「打った/投げた/走った」よりは「投げた/打った/走った」のほうが文脈的に情報量は小さくなる。

エスタブリッシング・ショット(図1)、視線の一致(図2)、グラフィックの一致(図3)、動きの一致(図4)、映像断片群をつなぐためのあらゆる技法の企ては、全体の情報量が少なくなるようにショット構成を設計すること、すなわち「先行するショットの文脈効果(プライミング)によって、後続の範列を制限し、結果として情報量の低い後続ショットを送り出すことで、見る者の認知的負荷を下げ、スムーズに見えるようにすること」だと考えられる。

さて今後の課題であるが、今回の議論で提起した枠組みの妥当性を検証しつつ、特に映像独自の情報デザインの問題として重要となる「シーン内のショット群に関する映像(視覚)レベルでの継時的群化の要因」について、実証的な研究を行っていききたい。中島(1996,p.151)の指摘のとおり、現状では映画の技法論と心理実験の間にはまだ隔たりが大きい。事後の再認や質問で測定するオフライン・データのみならず、実際に動く映像に向かった被験者の視線や反応時間を見るというオンライン・データの検討も含め、最終的には大学における映像教育にその成果を還元できるよう、研究を展開していきたい。

注釈

(注1) テレビCMには「0.5秒の無音」という節目が存在し、この効果が大きいことも事実である。

(注2) 映像教育の現場では、新たな表現コードの追求と並んで、制作現場が培ってきた「わかりやすく伝えるための編集技法」についての説明も

欠かせない。特に映像情報をデザインするという文脈においては、その「技法」の体系的整理と、科学的な根拠を明らかにすることも急務と言えよう。(注3) こうした状況を反映してか、例えば今泉(2004)の『映画の文法』では、キーワードを50音順に紹介すると同時に、複数の表現を併記するという方法をとっている。

(注4) ドン・リヴィングストンの名前は、浅沼他編『新映画事典』,1980の用語解説に記載があるが、筆者の検索力不足でその著書とされる『Film and the Director』は未確認である。

(注5) 「共通運命」の要因は、同様な動きをするものが群化して見えるというもの。群集シーンにおいて、カメラが特定の対象(主人公)を枠内の固定点に捉えてフォロー撮影した場合、明らかにその対象とそれ以外が分離して見える。これはカメラ(枠)と主人公が共通運命にある、あるいはそれ以外のものすべてが共通運命にあると説明できる。

(注6) ミショット(Michotte,1946)の実験を簡単に述べると、水平スリットの背後で「黒い四角が右へ動いて赤い四角に接触、その後黒は静止し赤が右へ動く」という刺激を被験者に見せた場合、「黒が赤を押し動かす」などの因果関係の印象が生じたというもの。

(注7) 人間の作動記憶にはある程度の時間的余裕があるため、後続ショットの情報が先行ショットに対する理解を与えることもあり得る。

(注8) 画面に文字が出ると人はまずそれを見ようとする(中島,1996,p.101)というのも、それが後の情報量を下げる(認知的負荷を軽減する)ための、最も能率的な方法であると経験的に知っているからだろう。最も効率よく文脈情報を得る手段は、やはり言語なのである。

(注9) この点については、「映像伝達と認知に関する一考察—映像情報におけるスキーマⅡ—」『映像と理論 Vol.28』(井上,2004)で考察した。

引用・参考文献

- クリスティアン・メッツ. 森岡祥倫訳. (1982).
映画一言語体系か, 言語活動か?
(映画理論集成). フィルムアート社.
- ジェームズ・モナコ. 岩本憲児他訳. (1999).
映画の教科書. フィルムアート社.
- ジャック・オーモン他. 武田潔訳. (2000).
映画理論講義. 勁草書房.
- ダニエル・アリホン. 岩本憲児・出口丈人訳.
(1982). 映画の文法. 紀伊國屋書店.
- ベラ・バラージュ. 佐々木基一訳. (1976).
映画の理論. 学芸書林.
- ルイス・ジアネッティ. 堤和子他訳. (2004).
映画技法のリテラシーⅡ. フィルムアート社.
- ルドルフ・アルンハイム. 志賀信夫訳. (1960).
芸術としての映画. みすず書房.
- 浅沼圭司・岡田晋他編. (1980). 新映画事典.
美術出版社.
- 今泉容子. (2004). 映画の文法—日本映画の
ショット分析. 彩流社.
- 太田智朗. (1998). 映像とコミュニケーション.
れんが書房新社.
- 岡田晋. (1975). 映画と映像の理論. ダヴィッド社.
- 岡田晋. (1982). 映像学・序説—写真・映画・テ
レビ・眼に見えるもの. 九州大学出版会.
- 北野圭介. (2001). ハリウッド100年史講義.
平凡社新書.
- 齊藤勇監修. (1998). 認知心理学重要研究集 2
視覚認知. 誠信書房.
- 中島義明. (1996). 映像の心理学—マルチメディア
の基礎. サイエンス社.
- 藤井仁子. (1999). 日本映画の1930年代—トーキ
ー移行期の諸問題. (映像学Vol.62). 日本映像学会.
- 松岡正剛. (1996). 知の編集工学. 朝日新聞社.
- 養老猛. (1989). 唯脳論. 青土社.
- 横田正夫. (1990). 映像における動きの理解—心
理学的検討. (映像学Vol.42). 日本映像学会.
- 鷺見成正. (1992). 「未完の完」についての心理
学的考察. (映像学Vol.46). 日本映像学会.

※映像の編集技法に関する16の資料の内、資料
としてのみ利用したものはここでは省略した。