

論文

フィクション映画における「驚き」効果の生成方法について

——伏線構造の観点からの検証——

西川 秀伸*

序論

映画の構成要素の中で最も過小評価されているものがある。それは驚かせることである。映画で驚かせるとは、例えば、何か予期せぬものがフレーム内に闖入してきたことによって、極めて咄嗟に身をのけぞらせることである。また例えば、映画の物語が進行するにつれて、我々観客は映画の説話構造の仕組みによってある特定の方向へと誘導されるわけだが、その誘導が実はミスディレクションであったために、その後の展開にこれまた予期せぬ反応、つまり不意打ちをくらうことである。これらの映画的事例に関しては、枚挙に遑がない。前者の驚きに関して、我々はお好みの例をいくらでも思いつくことができる。スティーブン・スピルバーグ Steven Spielberg の『ジョーズ』(Jaws, 1975) はロイ・シャイダー Roy Scheider 演じる主人公プロディが仲間とともに、町の安寧を脅かす巨大ホホジロザメを打ち倒すために海に駆り出す物語だ。彼が船の上からサメを誘き寄せさせるために餌やりをしているところに突如サメが海中から飛び出してくる。また同じ『ジョーズ』の中でリチャード・ドレイファス Richard Dreyfuss 演じる海洋学者のフーパーが海の中を探索しているところ、急に彼の目前に死体が迫る。いずれもフレーム内に何か予期せぬものが闖入してくることによって喚起される驚きだ。

それに対して、後者の驚きはもっと巧妙になっている。前者がシーン単独で成立していたのに対して、こちらはシーンの蓄積によって成立する驚きだ。ここでは仮にシーンの蓄積と言っておくが、それは映画全体に関わるものなので、正確には説話構造に依存するタイプの驚きである。このタイプの驚きで最も成功を取めたのがアルフレッド・ヒッチコック Alfred Hitchcock の『サイコ』(Psycho, 1960) だろう。それは世紀のどんでん返しを狙った驚きだった。しかし 21 世紀の現代において、その驚きは、あまりに有名すぎてあらかじめ誰もがそのネタバラシを熟知しているために、もはや観賞前からすでにして驚きの効果を失効してしまったものだ。記憶を失わない限り、このさき一生『サイコ』に驚くことができないからといって失望する必要はない。なぜならば、この種の驚きを狙った映画はごまんとあるからだ¹。

本稿は、説話構造に依拠したタイプの驚きを分析し説明しようとする試みである。もちろん『サイコ』は映画史においても例外的な成功を取めた映画であり、これと同等の驚きを創出し得た映画がその後存在したかと問われると懐疑的にならざるを得ない。しかし、『サイコ』のような効果を狙った映画を作ることは可能であり、事実多くのフィルムメイカーたちが観客の予想を覆すために様々な解決策を提出してきた。その一方で、映画における驚かせることの効果は映画史に遍く見受けられるにも関わらず、批評的あるいは研究的な関心はあまり受けてこなかった領域でもある²。そこで、その解決策つまり完成した映画作品における驚きの説話的な仕組みをリバース・エンジニアリングすることこそが、本稿の目的になるだろう。したがって、本稿の構成はその試みの目的を反映したものになる。最初の節では、映画における驚きを定義するところから始めようと思う。驚きと一口に言ってみても、ひとは驚きのあり様をさまざまに思い浮かべることだろう。そういった誤解を極力最小限に抑えるために、この節ではまず本

キーワード：説話構造、認知主義、驚き、感情、情動

* 立命館大学大学院先端総合学術研究科 2017年度3年次転入学 表象領域

稿が扱う驚きの性質について明らかにする。次節では前節で明らかになったタイプの驚きが説話的な仕組みの中でいかように機能するかを検討する。説話的な仕組みと言っても、本稿では伏線構造の観点からの驚き効果の検証に限定する。そこではトッド・ベルリナー Todd Berliner が定義する伏線回収のパターンを参照した上で、本稿が唱えるタイプの驚きを検討されるだろう³。最後の節では、『汚名』(Notorious, 1946) や『アス』(Us, 2019) の作品分析を通して、特定の伏線構造のパターンが期待の生成と絡み合いながら、どのようにして驚き効果が創出されるのかを検討されるだろう。

1. 「驚き」を定義する

かつてヒッチコックは驚かせることに関して、予告なしに観客に不意打ちを喰らわせることであると言った⁴。ヒッチコックの例では二人が向かい合って何気ない会話をしているところ、実はそのテーブルの下に時限爆弾が仕掛けられていて、それが何の予告もなしに突如爆発するというものだ。映画内世界の登場人物はもちろんのこと、我々観客もその突然の出来事に面食らい驚く。端的に言って、このように観客に不意打ちを喰らわすような突然の出来事が、我々が驚くための引き金である。何も派手で目立つ出来事だけが驚きを喚起するのではない。例えば、映画『スキャンダル』(Bombshell, 2019) はアメリカの FOX ニュース内部におけるセクシャル・ハラスメントに対する内部告発を描いた作品である。その映画の中でシャーリーズ・セロン Charlize Theron 演じるニュース・キャスターのメーガン・ケリーが誰もいないと思しき控室に入ろうとする瞬間、彼女を驚かせようとして待ち伏せしていた家族が突如彼女の前に現れ、彼女は反射的に身をのけぞらせる。もちろんこの映画の重要なテーマともモチーフとも何の関係もないシーンであるが、あまりに突然の出来事に対して、おそらく多くの観客もほんの一瞬だけとはいえず倒しかけたに違いない。この作品ではもっと重要な社会的な問題が描かれるわけだから、このような浅はかな効果はすぐに忘れ去られる。しかしこのような驚きはその場限りの効果を持つものに過ぎないかもしれないが、それでもその程度の効果を発揮しう程度において映画的功能を有する。その映画的功能とは極めて感覚的なものだ。それはなによりまず、テーマともモチーフとも題材とも物語内容とも切り離された物質的なものとして存在する。したがって、比喩的に言うことを許されるならば、驚くとは、何か硬質な物体を突如投げつけられる感覚に似るだろう。

映画とは一方ではなにかしらのテーマを持ちある程度以上の物語を我々に伝えるメディアであると言えるが、他方では徹底して感覚に訴えるメディアであるとも言える。映画理論家のカール・プランティンガ Carl Plantinga はそのような感覚的性質を備えた映画メディアのことを「感覚的メディア *the sensual medium*」と呼ぶ⁵。映画メディアにおいて感覚とは何よりも目と耳に訴える視聴覚のことであり、そのような感覚に訴える手段が映画テクニクである。先の『スキャンダル』の例でも重要なのは編集の緩急であり、驚かせるための効果音をタイミング良くシーンの中に配置することなのである。家族が現れるカットと効果音が少しでも外れることがあるならば、ここで期待されていた驚きの効果は失われる。実はこのような驚き演出の原型ははるか昔の 1940 年代のハリウッドにまで遡ることができる。それはヴァル・リュートン Val Lewton 製作でジャック・ターナー Jacques Tourneur 監督による『キャット・ピープル』(Cat People, 1942) のワンシーンの中にある「バスショック bus shock」効果である。この有名なシーンではジェーン・ランドルフ Jane Randolph 演じるアリスが夜道を一人バス停に向かって歩いているところが描かれる。彼女は誰かが自分をつまわしているのではないかという不安感に急に襲われ、得体の知れないストーカーから逃げるように必死になって走り出すのだが、まもなくバス停に到着したと同時に突如バスが彼女の前に急停車する。製作者のリュートンはこの映画の試写において、このバス到着シーンで観客が卒倒するのを見て、映画で観客を驚かせることの絶大な効果に気付いたと言われる⁶。リュートンがその後まもなく自身の製作作品においてこのような驚きシーンを積極的に取り入れるようにした結果、徐々にハリウッド映画内でこのような驚きシーンが定着していった。実際『スキャンダル』の驚きシーンも『キャット・ピープル』におけるバスショック効果の遺伝子を受け継いだ正当な驚き効果だと言っていいだろう。

このような短いシーン単位で生成される驚きのことをメディア研究者のロバート・ベアード Robert Baird は「驚愕効果 *startle effect*」と呼んだ。ベアードはこのような「驚愕」⁷を短い公式にして次のように要約した。

映画における驚愕効果の主要な構成要素とは(1)登場人物が存在する事、(2)暗示されたオフスクリーンの脅威がある事、そして(3)登場人物がいる身の回りの空間に不穏な闖入が入る事、である。これが、リュートンの最初のパス効果以来何百何千回と繰り返し発見することができる、驚愕効果の基本的な公式(登場人物、暗示された脅威、闖入が入ること)である。もし登場人物、脅威、あるいは闖入のどれかが欠けてしまえば、驚愕が起きる可能性は低くなるだろう⁸。

ベアードも言うように、このような驚愕は主にホラー映画という特殊なジャンルの中で追求されてきた映画メディア固有の効果である。北米ではときに「ジャンプスケア jump scare」と呼ばれ、擲擲されるような効果であるが、何らかの異物や他者がフレーム内に闖入してくることによって喚起される効果は、ホラー映画を中心に忘れ去られるどころかいまだに追求されつづけている映画的なギミックであるだろう。映画研究者の西川秀伸はジェームズ・ワン James Wan 監督による近年のホラー映画『インシディアス』(*Insidious*, 2010)の驚愕シーンの分析を中心に、21世紀の現在においても、いまなお驚愕シーンが刷新されつづけ、かつ観客を十分に驚かせることができることを議論している⁹。西川はジェネファー・ロビンソン Jenefer Robinson や戸田山和久あるいはノエル・キャロル Noël Carroll といった分析哲学者の議論を主に手がかりにしながら、ホラー映画固有の驚愕を定義する。それは理性的なコントロールの抑制が効くことがない、非常に身体的な反応であり非随意的な反射である。このような意識的で反省的である以前に、非随意であり反射的な反応のことを「情動 affect」と呼ぶ。驚愕に限らず、画面がひたすら点滅するだけであったり、不協和音が延々となり続けるだけであったりするようなシーンも情動的であると言っていいだろう。なぜならば、それは意識的な回路を経由し理知的な解釈を促すような行為を必ずしも観客に求めることはないからだ。非理知的な感覚のことを情動と呼ぶ一方で、理知的で解釈を呼び覚ますような感覚のことを「感情 emotion」と呼ぶ。感情は高度に認知的な機能であり、映画観賞においては映画の説話構造を適切に読解した上で、その説話内容を一定の解釈のフレームワークに切り取って理解できる能力の結果として生じるものである¹⁰。

おそらくベアードや西川が議論している驚きとは、明確に身体的な反応に限定されているのだろう。その意味では、驚愕とは極めて情動的な反応である。それは理性的なコントロールの抑制から離脱したところで発生するように構築されている。理性的でないというのは、説話的な理解がなくとも、つまり映画の物語を特別理解していなくとも、十分に感じとることのできる映画の現象という意味だ。西川も論文の中で軽く触れているが、ベアードが公式として定義する驚愕は、必ずしも映画的な説話形式を必要としない。それは単独のシーン単位でも十分に効果を発揮する。例えばデイビッド・F・サンドバーグ David F. Sandberg 監督の短編「消灯」(*Lights Out*, 2013)は3分くらいの動画であり、ベアードによる驚愕の公式を極めて巧妙に応用した上で、驚愕の瞬間を生成させることに成功している¹¹。実際サンドバーグ監督はこの後、これを長編化することで商業映画デビューをハリウッドで果たすことになるが、しかしここで重要なのは、卓越した驚愕シーンを作ることができるならば容易にハリウッドデビューができることではなく(それはそれで大事なことだが)、驚愕には幾つものシーンの蓄積による説話的な仕組みは一切不要だということである。つまり今までここで例に挙げてきた『ジョーズ』や『スキャンダル』や『キャット・ピープル』で見られる驚愕現象には必ずしも映画的な説話構造が必要ないということだ。実際程度の差こそあれ、これらの驚愕シーンは映画作品というシステムから抜き取られて、単独で観客の前に提出されても、その効果を十全に発揮しうるだろう。

単独のシーンのみで成立するような驚きのことを驚愕と呼ぶならば、逆のタイプの驚き、つまりシーンの蓄積の結果生じるタイプの驚きを何と呼ぼうか。本稿ではそのような高度に認知的で説話構造に依拠するタイプの驚きのことを「サプライズ surprise」と定義する。驚愕に代表される身体的な反射に見做されるような驚きが情動的であったのに対して、説話構造を理知的に読み取ってゆく過程の内に生成されるような驚きは感情的であると言っていいだろう。西川も気付いていたように映画で驚かせる方法は身体的な反射反応のみではない。

『シックスセンス』(*The Sixth Sense*, 1999)や『ファイトクラブ』(*The Fight Club*, 1999)の結末で観客が驚きを感じるの、その結末に至るまでの物語をはっきりと理解しているがために起こるものであって、その驚きは2時間ほど慎重にかつ段階的にプロットを組み立てた上で成立するものだ¹²。

このような『シックスセンス』や『ファイト・クラブ』のクライマックスのみを断片的に取り出して観賞してみても、おそらくそのシーンの含意する意味はあまり理解されないはずであり、それ以上にそのシーンの効果が十分に発揮されないだろう。なぜならばサプライズの創出には説話構造が必要不可欠だからであり、さらにのちに論じるように期待の構築が重要な鍵を握るからである。

おそらく多くの読者がここでヒッチコックの「サプライズ」と「サスペンス」の対比を連想したことだろう¹³。この二つの違いは主に登場人物と観客の有する知識量にある。彼の「サプライズ」とは、先に挙げたように、観客に予告しないうちに、突如爆弾を爆発させることによって、喚起される驚き効果だ。我々は何も知らされなかったが故に不意打ちを喰らう。それに対して彼のいうところの「サスペンス」とは、同じ爆弾が爆発するにしても、事前に観客に対して、いつどこで、爆弾が爆発するのかを知らせておくことによって、観客が味わう緊張感のことだ。我々は映画が残す手がかりを元に映画の行く末を想像し不安を募らせる。本稿が提示する驚愕とサプライズの対比もおおよそ彼が提案する対比に当てはまる。つまり本稿の唱える驚愕とサプライズは彼が言うところの「サプライズ」と「サスペンス」に重なる。しかし、より細かく見ると差異も際立ってくる。本稿がベアードや西川に依拠して論じる驚愕とは、基本的にアメリカ製のホラージャンルに特化して規範化されてきた表現方法である¹⁴。本稿では突如鳴り響く銃声を驚愕には数えないが、ヒッチコック的にはそれは「サプライズ」だろう。また驚愕とは非常に短いシーンであっても驚愕する瞬間の手前で醸成される予感に依存する。ベアードが指摘するように、オフスクリーンで展開される観客の想像が驚愕の強度を高める。そのような予感は正確に何がいつどこで爆発するといった類の知識ではなく、オフスクリーンが惹起する何か待ち伏せしているという感覚のことである。

他方、本稿が提案するサプライズは一見すると、ヒッチコックの「サスペンス」に依存していると言えるかもしれない。彼の定義する「サスペンス」が喚起される条件とは、観客は結果を先取りしているということだ。つまり爆発を体験することが重要なのではなく、そこに至る過程を味わうことが大事なのだ。そのための方法が彼の「サスペンス」である。それに対して、本稿のサプライズが重視するのは、過程ではなく結果だ。あえて比喩的に言うと、爆発する瞬間にこそ、映画体験の極地があるというのが本稿の立場である。したがってサプライズ生成において、結果的に何が起こるのかということを観客に事前に知らせておくことは必ずしも賢明な判断ではない。何が起こるのかに関して、巧妙に隠しておくこともまた映画にとっては必要なことなのだ。そのような仕掛けを重層的に畳み掛ける構造のことを、本稿では説話構造に依拠するという意味で使っている。以下本稿ではこのような説話構造に基礎を置くサプライズ現象のみを取り出した上で、映画で驚かせることの仕組みを考察する。

2. 説話構造における驚きの仕組み

サプライズは説話構造を必要とするのであり、期待の構築もその説話構造があってこそそのものだ。物語論を軸に映画研究を展開することは何も今に始まった事ではない。映像理論家の北野圭介が指摘するように、「物語論は、映画研究において最も精力的に議論されてきた問題系のひとつであったといつてよい¹⁵」だろう。その問題系はおもに構造主義的アプローチと認知主義的アプローチに代表されるものであり、ソシール言語学に端を発するか認知科学に端を発するかの違いはあるが、この二つのアプローチに共通するのは、一見すると無関係なものが繋がっているだけに見える現象のなかにも、その根底には一貫した原理が存在するというものだ。一貫した原理とは、例えば認知主義派が取り上げるものとしては、「後知恵バイアス (hindsight bias)」や「初頭効果 (primacy effect)」や「アンカリング (anchoring)」や「素朴心理学 (folk psychology)」などであり¹⁶、それらは我々観客が映画の提示する断片的な映像を物語にまとめ上げる際に半ば無意識的に利用する認知的な資質である。

映画と物語論という観点から見ると、デイビッド・ボードウェル David Bordwell の「古典的ハリウッド映画」の概念はひととき異彩を放つ。その概念は、北野の言葉を借りれば、「基本的に各種映画技法群からなる技法の体系的な使用法の実現でそれ以上でもそれ以下でもない¹⁷」のだ。各種技法とは例えば、「コンティニューティー編集」や「180度ルール」や「フラッシュバック」などであり、それらの技法群は観客の能動性を誘発し、そのような映画経験の過程のなかで最終的に生じるものが物語になるのだ。ボードウェルは当時の構築主義的アプローチと自分の理論との差異を明確にするために、以下のように認知主義の特徴を定義する。

しかしながら重要なことは、こうした大部分の普通の映画においてさえ、観客は知識、記憶、推論のプロセスに従って形式と意味を構築するということだ。古典的映画の鑑賞がどんなに型にはまり「透明」になっても、それはひとつの活動でありつづける¹⁸。

サプライズは説話構造を必要とするのであり、期待の構築もその説話構造があってこそそのものだ。期待とは未来に向けた認知活動であると、とりあえず定義できる。単に何かに期待するということは無い。映画のフレームのなかには色々なもの、人、身振り、表情あるいは出来事が存在する。その中でも特別に我々観客の好奇心を掴む情報がある。それをあえて「不完全な情報」と呼ぼう。なぜ不完全かと言えば、何かしらの機能を付与されることを待っている状態の情報だからだ。結果的に何かしらの役割を付与されるかもしれないが、現時点ではその役割が不確定という意味で、不完全ということだ。もちろん、そのような情報に最初から観客が敏感ということもないだろう。役割が判明した時点で遡及的に考えてみて、「あれ」が不完全な情報だったと言えることもある。ただ半ば無意識であっても記憶に残っている必要があるので、「あれ」と想起できる点において、潜在的に期待を形成していたと考えることができる。今述べた「不完全な情報」あるいは「あれ」と言ったもののことを、創作論においては「伏線」と呼ぶ。ここには二つの次元がある。一つは説話構造という次元であり、もう一つは映画鑑賞者が映画の物語を理解する際に利用するフレームワークであり、もっと言うと認知機能という次元である。本稿では二つの次元に配慮しながら伏線に関する議論を進めるが、どちらかと言うと説話構造の次元に焦点を当てサプライズ現象を検討することになるだろう。

伏線とは例えば、クリスティン・トンプソン Kristin Thompson の定義に従えば、「映画作品のずっと後になってからでなければ何の結果も解決も引き起こさない情報あるいはアクション¹⁹」だとされる。伏線はその回収が前提とされており、そのような創作ツールは、トンプソンが『新しいハリウッド映画のストーリーテリング』の中で指摘しているように、古典的ハリウッド映画の重要な構成要素である。伏線のような構成要素は物語構築において、その因果関係の強化に貢献していると言っていいだろう。トンプソンが言うように、

ハリウッド映画における最も基本的な原理とは、物語は観客が理解しやすいような因果関係の連鎖で構成されて然るべきだというものだ。このような理解しやすさは映画に対するあらゆる他の反応、特に感情的な反応にとって基本的なものである²⁰。

古典的ハリウッド映画のモデルの文脈で言うと、伏線は因果関係の連鎖を強化するための創作ツールとして考えることができる。一つの作品内における伏線とその回収の蓄積のプロセスは、その作品内部における説話的な構造の因果関係の連鎖を強化する方向性を有することになるだろう。このような伏線とその回収が因果関係の連鎖を強化させるのであるならば、伏線によって生成される期待の構築は、文字通り映画を期待通りのものにしてしまうだろう。期待通りあるいは予想通りに映画の物語が展開するだけならば、そのような映画体験は驚きのような感情的反応とは無縁の代物に陥ってしまうのではないだろうか。トンプソンは因果関係の連鎖が紡ぐような「理解しやすさは映画に対するあらゆる他の反応、特に感情的な反応にとって基本的なものである」と言うが、驚きのような感情的反応を考慮しようとした場合、その意味するところはやや不明瞭だと言えるだろう。

ベルリナーは映画鑑賞における伏線の機能の仕方に関して、二つのあり方を検討している。一つが「同化 assimilation」であり、それは新しい情報を既存のスキーマに統合するような認知機能のことである。もう一つが「順応 accommodation」であり、それは同化が容易でない情報に遭遇した場合、既存のスキーマを修正して、別のスキーマつまり新しい解釈のフレームワークを採用しようとするような、同化の作業よりもっと努力を強いられるような認知処理過程のことである²¹。先に言った因果関係の連鎖が紡ぐ理解しやすさを構築するような伏線の仕組みは、まさに同化という作業によって達成される。ベルリナーは同化と順応という認知機能に関連させて、五つのタイプの伏線回収の仕組みを検討している²²。一つ目が「確実に伏線を回収するパターン *Planting and Absolute Payoff*」であり、これは鑑賞者が伏線回収をまったく苦勞もせず達成できるような処理過程のことである。二つ目が「少しだけ伏線を回収するパターン *Planting and Near Payoff*」であり、これは期待される伏線回収と実際の回収の間に

ほんの少しの不調和があるような処理過程のことだ。三つ目が「代替的なスキーマによる伏線回収のパターン *Planting and Payoff in Alternate Schema*」であり、これは後ほど解説する。四つ目が「伏線回収が難解なパターン *Planting and Distant Payoff*」であり、鑑賞者は改めて自分の知識を構築し直すことによって、うまく伏線回収に順応する。その鑑賞者にとっては、自身が抱く物語的な期待と大きく不調和な情報を処理できるようなスキーマを思いついた時になって初めて、その伏線が回収されることになる。鑑賞者は最も伏線回収に関して労力を強いられるため、最も順応能力を求められる。五つ目が「伏線を回収しないパターン *Planting and No Payoff*」であり、これは伏線のみが提示されるが故に、鑑賞者は最もストレスを感じるタイプの伏線構造である。

同化の例をもっとも良く反映している伏線のタイプが、「確実に伏線を回収する」パターンである。「確実に伏線を回収する」パターンとは、

鑑賞者が伏線回収をまったく苦勞もせず達成できるような処理過程のことである。それは伏線回収がまったくもって期待通りに運ぶため、鑑賞者の感情的反応は比較的冷静なものになってしまうような状態である。鑑賞者は伏線とその回収の関係があまりに滞りなく達成されるのでほとんど覚醒もしなければ、喜びも感じない²³。

なぜ同化による伏線回収が鑑賞者にとって意外性のあるものにならないのかというと、それは映画の中で出会う新しい情報がすべて既存のスキーマに統合されていくからである。そのような状態とは、要するに、新しく入力されるすべての情報が、今ある環境の中に、つまり既存のスキーマの中に、何の違和感もなく溶け込んでいくようなものだ。そこではすべての情報が平穏で調和的な関係を結んでいる。

同化による認知作業は映画内部に行き渡る情報の数々と調和的な関係を結んでいるが、順応による認知処理は映画内部に存在する一部の情報と不調和な関係を結んでいるだろう。故に順応という作業が要請されるのは、伏線回収の際に、滑らかな因果関係の連鎖が、途切れた時である。つまり同化という作業では対応しきれなくなった時に、順応する必要が生じるのである。ベルリナーはこのような同化が起きる伏線回収の仕組みを、「代替的なスキーマによる伏線回収」のパターンに求めている。「代替的なスキーマによる伏線回収」のパターンとは、

鑑賞者が最初に採用していたスキーマから、不調和な伏線回収に対応できるような新しいスキーマに変更することである。最初の期待が破れ、それに伴い物語理解に遅れが生じたため、鑑賞者は強い自律神経系の活性化を経験する（要するに強烈な感情反応を喚起される）が、結果的に代替的なスキーマを作動させると、不調和によって一時的に動揺していた状態から快く解放される²⁴。

例えば、『シックス・センス』では、我々映画鑑賞者は、主人公のブルース・ウィリス Bruce Willis が生者つまり映画内世界の中で生きた人間として存在していると仮定して観ているが、最後に実は彼が死者であったという新情報を導入することによって、それまでの仮説を逆転させなくてはならない。なぜならば、そうしなくては、それまでの物語を合理化できなくなるからである。ベルリナーはこのスキーマを変更せざるをえない瞬間に関して、特別にこの瞬間が驚きの生成だと議論していないが、本稿の第一節で論じたサプライズ現象に照らし合わせるならば、この予期しない瞬間はまさにサプライズ生成の瞬間と考えて良いだろう。

3. 「隠された情報」と伏線回収の構造

ベルリナーが言うような、つまり既存のフレームワークを転換させるように我々観客を促すような伏線とは何なのだろうか。それは同化ではなく、順応を引き起こすような伏線ではなくてはならない。サプライズを生成するような伏線は単純に同化されるようなものであってはならない。例えば、『ダイ・ハード』(Die Hard, 1988) のクライマックスで主人公のジョン・マクレーンがテロリストに対して一見すると丸腰で対峙しているかのようなシーンがあるが、実際には彼は丸腰などではなく、背中に銃を隠し持っているのだ。結果この隠し武器を使って、テロリストを撃退することになるのだが、この隠し持った銃は直前のシーンで既に導入されており、明らかにマクレーンが何か

しらの目的で使用するだろうと期待できるように構築されている。この伏線は明らかに同化によって処理される滑らかな伏線回収のパターンであり、このような同化の過程において我々観客が不意打ちを喰らって動揺するなどという反応は決して生じ得ない。もしサプライズを体験させようとするならば、そのような伏線は回収されるその瞬間まで不可解なものであり続けなくてはならないのであり、もっと言うと、それは謎でありつづける必要があるのだ。

文学研究者のヴェラ・トービン Vera Tobin はそのようなサプライズを創出するための伏線のことを「隠された情報 (burying information)」と言った。彼女によれば、それは「決定的かつ非常に正確な情報として導入されるが、最初は見過ごされるかあるいは事後的にのみ重要だったのだと明らかになるような方法によって伏線化されている情報²⁵⁾」のことである。要は伏線のありようをより細分化しているわけだが、このような「隠された情報」はもちろん単体のシーンのみではあまり効果を持ちようがない²⁶⁾。というのも最初に導入された時点では我々観客からは役割を担っていると思われぬ情報なので、1シーンのみでは期待を担いこそすれ、機能を有することは無い。この点が驚愕シーンとも異なる。それは1シーン完結だ。それに対してサプライズはシーン構成の結果、つまりその蓄積過程が成功の鍵を握る。まずは二つのシーンのみで成立するサプライズの事例を検討してみよう。それはヒッチコックの映画『汚名』からのシーンである。

イングリッド・バーグマン Ingrid Bergman 演じる主人公のアリシアは盛大なパーティが行われるなか夫の目を盗んで、地下室にあるワインセラーに向かわなくてはならない。彼女は夫を騙し、実際はナチスの残党である彼をスパイしているのだが、パーティの盛況に乗じてケーリー・グラント Cary Grant 演じる諜報員の連絡員デブリンを、機密情報が隠されているワインセラーに導かなくてはならない。そのためにはワインセラーの鍵が必要だ。それは常時夫が肌身離さず手にしている。クロード・レイنز Claude Rains 演じる夫セバスチャンにバレないように鍵を入手する必要がある。これがこの一連のパートにおける彼女の目的だ。これら一連のシーンにおける因果関係は明快だ。アリシアが鍵を入手することが原因であり、その結果としてワインセラーへの道が開かれデブリンと共に諜報活動の目的を果たすことだ。この映画では鍵である小道具が原因を担わされた、「隠された情報」となるのだ。

第一のシーンでは、アリシアが夫セバスチャンの目を盗んで、鍵を入手しようとする過程が描かれる。鍵を手にするアリシアだが、そこにアリシアにとってはタイミングが悪い瞬間に、セバスチャンが彼女に歩み寄ってくる。彼はアリシアの両手を握り、両手を開かせようとするのだが、彼女は啞嗟に彼を抱擁し、鍵を持つ手を彼の背中に回す。その手からゆっくりと力が抜けると同時に鍵が床に落ちていく。このシーンは床に残された鍵のアップで終わる。第二のシーンは、彼女が鍵を諦めたのかと思わせた直後に始まる。パーティ会場の中心で談笑するセバスチャンとアリシアを壮大に俯瞰したクレーンショットは、雄大にかつゆったりと彼らに近づいてゆく。おもむろに二人に寄っていくカメラは一瞬セバスチャンにフォーカスを当てて近づくかと思いきや、彼はすぐにフレームアウトする。カメラは瞬時にターゲットをアリシアの握りしめられた左手に合わせ、そのまま接近する。ちょうど彼女が手の力を抜いた瞬間、実は彼女が鍵を隠し持っていたことが明かされる。

第一のシーンで鍵が重要な情報として提示されるのが即座に理解できる。しかしこの映画はサプライズを創出するために、見過ごされやすい形で提示するのではなく、実際に鍵をこのシーンから消してしまうのだ。したがって第一のシーンで醸成された期待とは、アリシアは鍵を諦めたのかというものだ。しかし第二のシーンで明らかにされるのは、実は彼女が鍵を入手していたということだ。先にも言ったが、認知主義の前提として我々は因果関係に関するさまざまな推論や検証、訂正といった認知プロセスを繰り返して映画における物語構造を合理化している。この場合は第一のシーンと第二のシーンには空白があり、事後的に考えて、そのあいだにアリシアが鍵を手にしたと推論することができる。このように遡及的に正当化できるような伏線のことを「隠された情報」の一例とみてよいだろう。期待を裏切ると言っても、単に予想外のことが起きるだけではダメだ。ランダムな出来事の配置はそもそも我々観客の認知能力を活性化できない。期待は裏切る、しかし遡及的に正当化も可能である。それがサプライズを創出する上で必要な条件だと、とりあえず定義できるだろう。

言うまでもなく、『汚名』における鍵のシーンは本稿が述べるようなサプライズを正確には表現していない。それは驚愕のような1シーンのみで成立しないのみならず、我々観客を一旦騙すという経過を通して、サプライズの瞬間に至る。一旦騙すというのは、アリシアが鍵を諦めたと思わせることだ。もちろん騙すというのは正確ではない。それはサプライズの瞬間まで、どのような機能を有しているのかが、判断できないということだ。『汚名』の場合、たっ

た2シーンのみで成立するような驚きであったので、鍵の伏線を殊更「隠された情報」と呼ぶ必要はないかもしれない。ただどんなに長い映画であっても、サプライズを生み出すための伏線は、どこまでも『汚名』の鍵に似ている。

例えばジョーダン・ピール Jordan Peele の『アス』の説話的な仕組みを検討してみよう。ピールは前作の『ゲット・アウト』(Get Out, 2017) においてもクライマックスで見事なサプライズ生成を達成している。第二作目の『アス』においても同様だ。ここではサプライズ生成に関する箇所のみを簡潔に指摘しよう。舞台は1986年のカリフォルニアのサンタクルーズだ。そこで幼少期を過ごす黒人少女アデレードが両親と一緒にカーニバルに来ている。両親の仲は悪く、少女は孤独な印象だ。父親はダーツなどの遊びに夢中で、母親は不機嫌だ。両親が目を離した隙に、彼女はカーニバルの乱痴気騒ぎの渦中をひとり彷徨う。中心から離れた場所にはお化け屋敷がひっそりと佇んでいる。まるでその中に呼ばれているかの如く、彼女はそなかへひとり迷い込んでゆく。お化け屋敷の奥には暗闇の中、自分とそっくりな黒人少女が彼女を待ち受けていた。そこから一挙に時代は飛んで、現在に至る。少女はルピタ・ニヨンゴ Lupita Nyong'o 演じる大人になり結婚し、二人の子供に恵まれている。家族はバケーションを過ごすため、カリフォルニアのサンタクルーズへ向かっているようだ。この後の詳細は省くが、サンタクルーズでの休暇中に、アデレードたちは彼女たちの家族そっくりなドッペルゲンガーたちの襲撃を交わしながら、メキシコに難民のごとく逃れるという結末を迎える物語である。

この映画のサプライズ生成を考えるためには、とりあえず二つの重要なポイントを押さえておけば良い。ひとつ目はこの映画はもちろんアデレードが主人公であるが、アデレードと瓜二つのドッペルゲンガーであるレッドの物語も同時に語られてゆくということだ。もちろん、両方ともルピタ・ニヨンゴが演じている。二つ目はオープニングのフラッシュバックである。そのフラッシュバックは少女アデレードが同じく幼いドッペルゲンガーのレッドとお化け屋敷で遭遇するというものだった。しかしそのフラッシュバックには続きがある。映画全体を通して、少しずつその続きの全貌を明らかにしていく過程が、サプライズ生成の鍵を握っている。映画が進行するにつれて、明らかにされるフラッシュバックの真相は、アデレードがレッドと遭遇したあと、そのことに衝撃を受けて一時的に言葉を失ったということだ。彼女はレッドと遭遇したあと15分ほど行方不明になっていたのだが、両親がそのことを後悔している様子も描かれる。彼女はドッペルゲンガーと遭遇して、トラウマを背負ったわけだ。現在のアデレードは休暇中にレッドたちに襲撃される中、このフラッシュバックを度々想起する。その中で少女アデレードはそのトラウマを克服しようとする過程が描かれる。これはアデレードの一人称で描かれる彼女の過去だ。それに対して、もう一つのフラッシュバックはレッドのものであり、それは地下の過酷な生活のなか彼女が必死でサバイブする物語である。

ここで一言解説を添えると、この物語はもし自分が現在と異なる環境に育っていたのならば、どのような人間になっていたかを、思考実験のごとく描く作品であるということだ。アデレードは裕福な生活を送っているが、レッドは明らかに貧困層だ。その貧困層に生きる人々が、地下から湧き上がってきて、裕福な人々を襲い始める。したがってレッドとは、もう一人の我々、つまり全く異なる条件のもとで育ったのならばこのような別人になっていたであろう可能性を示唆する存在であり、ふだんは意識下に抑圧している人生における偶然性のメタファーなのである。なので、この映画のクライマックスはこのような偶然性を可視化した形で表現しなくてはならない。結論を言ってしまうと、オープニングにおいてアデレードはレッドと遭遇したのではなく、レッドに誘拐されて、その人生を乗っ取られていたのだった。もちろんこの真相が判明するのは、映画の終わりの終わりである。だから、我々がずっと主人公だと思っていたアデレードは実はレッドであり、レッドだと思って見ていたものが実はアデレードだったというサプライズなのだ。

このようなサプライズが生成されるためには、まずベルリナーが定義する「代替的なスキーマによる伏線回収」のパターンが機能する必要がある。この場合は鑑賞者が、アデレードこそが主人公だと思って映画を観ているスキーマである。そのスキーマはすべてのフラッシュバックがアデレードの過去に関するものであり、我々観客をしてトラウマを背負った不幸な少女アデレードの成長物語というスキーマの構築に積極的に加担させる。またこのフラッシュバックはトービンの言う「隠された情報」である。我々はこのフラッシュバックをアデレードの物語であるというスキーマを採用している限りにおいて、この一連のフラッシュバックを伏線とは考えないだろう。というのも、それがアデレードのトラウマに関するものだという時点で、そこには非常に緊密な因果関係の連鎖が成立している

からだ。一見すると、これらは『ダイ・ハード』のガムテープのような同化を促進するだけの因果関係にしか見えない。だがしかし、最後の新情報、つまりレッドがアデレードの人生を乗っ取っていたのだという記憶を回復する瞬間、一連のフラッシュバックは全く異なる意味を持つことになる。その瞬間、我々は映画全体をもう一度振り返るわけだが、その物語はもはや最初に体験した物語ではない。裕福な少女がトラウマから回復する物語ではなく、社会の底辺に生きる少女が他者から奪った仮初の人生を必死で守り抜こうとする姿を描いた物語となるのだ。これがフレームワークの転換によるサプライズ生成の瞬間である。そのようなフレームワークによる転換はたしかに我々を一時的に騙すと言っているだろう。「隠された情報」も同様だ。しかしそれは悪意をもって、狡猾に我々を騙すのではない。我々観客を喜ばせるために、巧妙にかつ優雅に騙すのだ。

結論

本稿は映画における驚き現象を身体的な反応を重視する驚愕と認知機能を重視するサプライズに分けて、後者のサプライズ現象を説話的な仕組みに依拠して議論した。その際、ベルリナーによる伏線のタイプ分類やトービンによる「隠された情報」といった概念を参照して、伏線構造に限定した上で、サプライズ生成の過程を議論した。ただしその議論にはいくつか限界もあっただろう。第一に、サプライズ現象が認知機能に作用する感情的な反応を喚起すると最初に指摘したが、本稿は認知機能を漠然と定義していたため、今回論じるサプライズ現象の範囲を明確に規定できなかったことが挙げられる。認知機能とは本来単一的なものではなく、多様なモジュールを複合したものである。もし今後、サプライズ現象を認知主義的に論じるのであれば、このような認知機能の複雑さを精査した上で、サプライズ現象を検討する必要があるだろう。第二にそれに伴って、サプライズ現象のタイプも検討する必要があるだろう。本稿ではサプライズ現象をスキーマ転換による一義的なものとして議論してきたが、様々な事例を渉猟すれば、そのような一義的なサプライズでは映画の実際を代表できないことは明らかである。他のタイプのサプライズとは、殺人ミステリー映画に顕著な「フーダニット whodunit」が喚起するタイプのサプライズ現象だ。例えばホラー映画の『スクリーム』(Scream, 1996)におけるサプライズとは、実のところフーダニットが喚起するサプライズであるだろう。

最後に歴史的な次元を考慮する必要もあるだろう。本稿では、すべてのサプライズにあたかも差異がないかの如く議論してきたが、歴史的に検討すると、それぞれの時代にはその時代の枷となる「規範 norm」がサプライズ生成の条件に影響を与えていただろう。そのような制約の中で作られた映画には当然、その時代の刻印が刻まれている。今後はそのようなサプライズ現象における歴史的制約を検討するためにも、映画史を詳細に調査する必要があるだろう。

注

- 1 英語では“twist films”とも呼ぶ映画群のこと。
- 2 例外的に関心を寄せる研究者もいる。例えば以下の文献を参照。
Todd Berliner. “Expect the Unexpected: The Types of Planting and Payoff”. *Style*, Vol 53, No.1, 2019.
- 3 英語の文献において、伏線には複数の呼び名があるようだ。例えば dangling cause や foreshadowing である。本稿が主に参照しているベルリナーは planting という呼び名を使用している。彼が planting を伏線の意味で議論していることに関しては以下の文献を参照。
Todd Berliner. “Expect the Expected: Aesthetics of Planting and Payoff”. *Narrative*, Vol. 28, No. 2 (May 2020), pp. 174-199.
- 4 フランソワ・トリュフォー『映画術 ヒッチコック／トリュフォー』山田宏一・蓮實重彦訳、晶文社、1981年、60-61頁。(Francois Truffaut, *Le Cinema Selon Alfred Hitchcock*, Robert Laffont, 1966)
- 5 Carl Plantinga. 2009. *Moving Viewers: American Film and Spectator's Experience*. University of California Press. pp.112-139.
- 6 Robert Baird, “The Startle Effect: Implications for Spectator Cognition and Media Theory”. *Film Quarterly*, Vol. 53, No. 3 (spring, 2000), p.15.
- 7 以下「驚愕効果」のことを「驚愕」と略して議論する。
- 8 Robert Baird, “The Startle Effect,” p.15.

- 9 西川秀伸「ホラー映画における「驚愕」のタイプ論—『インシディアス』における「驚愕」シーンの分析を中心として」、『Core Ethics』vol. 16、2020年、145-155頁。
- 10 情動と感情の二項対立の議論は以下の文献を参照した。Plantinga, *Moving Viewers*. p.29.
- 11 短編「消灯」は以下のURLで視聴することができる。
<https://www.youtube.com/watch?v=FUQhNGEu2KA&list=LL&index=1>
 2022/10/10時点でアクセス可能。
- 12 西川「ホラー映画における「驚愕」のタイプ論」、145頁。
- 13 トリュフォー前掲書、60-61頁。
- 14 ここで一部の読者はトム・ガニング Tom Gunning の「アトラクションの映画」の議論を思い出すだろう。彼はこの論文で、自身の定義するアトラクションと飼い慣らされたアトラクションとしての効果とを峻別している。彼が積極的に評価するアトラクションとは前衛的なアヴァンギャルドのことであり、観客を覚醒させるような攻撃や挑発のことで、それに対して飼い慣らされたアトラクションとはスピルバーグ—ルーカス—コッポラのスペクタクルのことであり、要はマイケル・ベイ Michael Bay の映画で見受けられるような大爆発のことで、実のところ本稿が扱う驚愕もサプライズも後者のアトラクションに属する。というのも極度に様式化されたホラー的な驚愕にも、またどんでん返しのサプライズにも、前衛的な要素は皆無であり、むしろその効果はステレオタイプのとさえ言えるからだ。したがって『アンダルシアの犬』(*Un Chien Andalou*, 1929) で体験されるようなショック効果は本稿の範囲を超える。しかしそれに代わって、ガニングが過小評価したタイプのショック効果こそを、本稿は精緻に論じることになるだろう。ガニングの議論に関しては以下の文献を参照。トム・ガニング「アトラクションの映画——初期映画とその観客、そしてアヴァンギャルド」、中村秀之訳、『アンチ・スペクタクル：沸騰する映像文化の考古学』所収、長谷正人・中村秀之訳、東京大学出版会、2003年、303-315頁。
- 15 北野圭介「現代英米映画理論における物語概念について」、『映像学』64号、2000年、22-36頁。
- 16 認知バイアスと認知資質が人間の心的能力をどのように制限しているかに関しては、例えば以下の本が参考になる。
 ダニエル・カーネマン『ファスト&スロー あなたの意思はどのように決まるか?』村井章子・友野典男訳、早川書房、2012年。
 マリア・コニコヴァ『シャーロック・ホームズの思考術』日暮雅道訳、早川書房、2014年。
- 17 北野前掲論文、28頁。
- 18 デビッド・ボードウェル「古典的ハリウッド映画」杉山昭夫訳、『新映画理論集成 2: 知覚／表象／読解』、フィルム・アート社、1999年、194頁。
- 19 Kristin Thompson, 1999, *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Harvard University Press. p.12.
- 20 Ibid. p.10.
- 21 Berliner, "Expect the Unexpected". p109.
- 22 Ibid, p111.
- 23 Ibid, p111.
- 24 Ibid, p111.
- 25 Vera Tobin. 2018. *Elements of Surprise: Our Mental Limits and the Satisfactions of Plot*. Harvard University Press. p113.
- 26 トービンのサプライズ論は主に文学作品の分析を通して行われたものである。そのような議論をそのまま視聴覚が主軸である映画作品の分析に使用してよいものかどうかという疑問があるかもしれない。ただ本稿では映画メディアの物語的側面に重点を置いているため、文学論とも重なるところが多いと言えるだろう。故に本稿では映画メディアの知覚的側面をあえて捨象して、映画と文学の横断的側面に焦点を当てた議論を展開できていると考える。

Generating 'Surprise' Effect in Fiction Films: The Verification of the generation from the Viewpoint of Foreshadowing Device

NISHIKAWA Hidenobu

Abstract:

The purpose of this paper is to reverse engineer surprise effects found in fiction films based on narrative structure. These surprises are suddenly evoked after a generation process of one's feelings of 'expectation', more simply put, are a type of surprises to follow or disappoint their expectations. The effects of the surprises, which are not profound but easily forgotten, have not drawn academic or critical interest though these are widely found in the history of cinema. To illuminate the unexplored issue, this paper attempts to identify surprise phenomenon from the perspective of planting and payoff structure. Referring to Todd Berliner's and Vera Tobin's concepts of planting, I analyze the generation process of surprise effects as used in fiction films. The process to transform from an existing schema to a new one can also explain important foreshadowing to make the transformation based on the concept of 'hidden information'.

Keywords: Narrative structure, cognitivism, surprise, emotion, affect

フィクション映画における「驚き」効果の生成方法について ——伏線構造の観点からの検証——

西川 秀伸

要旨:

本稿の目的は、説話構造に依拠した形で、フィクション映画における驚き効果をリバース・エンジニアリングするものである。そのような驚きは、入念に構築された「期待」の生成過程の先に突如喚起されるものであり、もっと簡単に言うと、期待を裏切るタイプの驚きである。このような驚き効果は浅薄であり、すぐに忘れ去られるような効果であったため、映画史に遍く見受けられるにも関わらず、批評的あるいは研究的な関心はあまり受けなかった領域でもある。そのため、本稿では、そのような驚き現象を特定するために、伏線構造の観点からの検証を試みる。具体的にはトッド・ベルリナーやヴェラ・トービンの伏線概念を参照しながら、フィクション映画における、驚きの生成過程を可視化した。その過程とは、既存のスキーマから新しいスキーマへの転換であり、その転換を担う重要な伏線が「隠された情報」という概念で説明できるようなものである。

