

平成 30 年 9 月 7 日現在

機関番号：12606

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2015～2017

課題番号：15K02170

研究課題名(和文) 会話描写を通して見る映画の構成的変遷

研究課題名(英文) Changes in movie composition observed through dialogue depiction

研究代表者

出口 丈人 (Deguchi, Takehito)

東京藝術大学・大学院映像研究科・講師

研究者番号：50463956

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,600,000円

研究成果の概要(和文)：ショットの長さからパターンを見出すために、いくつかのショットのセットを統計的に処理する作業を進めた。ショットをフレームの長さで集計し、5つのグループに分ける。このグループの組み合わせにどんな特徴があるかを調べる。その手順は次の通りである。各グループの分布を国別総数で見ても、部分の組み合わせ列に注目し、連鎖を作品ごとに抽出する。それを集計し作品を参照し、使われ方を検証する。その段階でショットのサイズを利用し、日米仏の各映画の違いを洗い出した。無声映画との対比も視野に置いたが、日本の無声映画素材の著しい不足により、データの抽出・集計は限定的な段階にとどまり、まとまった成果を得なかった。

研究成果の概要(英文)：In order to find a pattern from the length of the shot, work on statistically processing a set of several shots was advanced. Aggregate the shots with the frame length and divide them into 5 groups. Find out what features this combination has. The procedure is as follows. Look at the distribution of each group by the total number by country. Pay attention to combination strings of parts and extract chains for each work. Aggregate it, refer to the work and verify how to use it. At that stage, I used the size of the shot to identify the differences between each film in Japan, the United States and France. Although we also made a comparison with silent movies, because of the lack of silent movie material in Japan, data extraction and aggregation remained at a limited stage.

研究分野：映画史

キーワード：ショット 統計 大ヒット映画 映画史

様式 C - 19、F - 19 - 1、Z - 19、CK - 19 (共通)

会話描写を通して見る映画の構成的変遷

1. 研究開始当初の背景

映画は作品によって題材も内容も千差万別である。しかしその中であって劇映画の中で会話のない映画はほぼないといって良い。ドラマの根幹には人と人の葛藤があり、人が出会い、行き違い、衝突し、ある時は和解に至る成り行きをたどるものである。そこには必ず人と人とのやりとり、会話が介在する。

2. 研究の目的

各国の映画の文化的差異を捉えるにあたり、会話の表現に着目してその差異をデータとしてあぶり出そうとした

3. 研究の方法

会話を扱うにあたり、最初に採用したウェブレット解析が不適切なことが分かったので、他の方法を模索した。

分析ツール

ショット分析のためのソフトウェアツールを作成した。このツールは映画をショットに分割し、各ショットを映像で確認しながら属性をつけられる。分割は画像認識を使って大きく画像が変わるフレームを自動的にマークした後、修正を加えて完成させる。ツールには複数の画面がある。ショットリスト画面では、分割されたショットの最初と最後の2フレームずつと、ショットの長さの一覧を示す(図1)、ショットリスト画面で特定のショットを選ぶと、そのショットの先頭が画面に示される(図2)、



図1: ショットリスト画面

ショットの長さを適切な範囲に区分けすると、ショットの長さの区分の記号で表すことができる。この記号列を表すのが継続時間画面である(図3)。この画面でパターンを検索できる。例えば、もっとも短い分類 a からより長いショットが続き、再び a に戻るパターンは a[b-e]a と表すことができるが、このようなパターンを検索すると、見つかった位置をハイライトで表示する。また映像画面で各ショットの主要人物のサイズを入力した後、サイズ画面で一覧できる。ショットリスト画面、映像画面、継続時間画面、サイズ画面はすべて連動しており、継続時間のパターンで検索して一つのショットを選ぶと、サイズ画面でもそのショットの前後でのサイズの変化がわかる。



図2: 映像画面

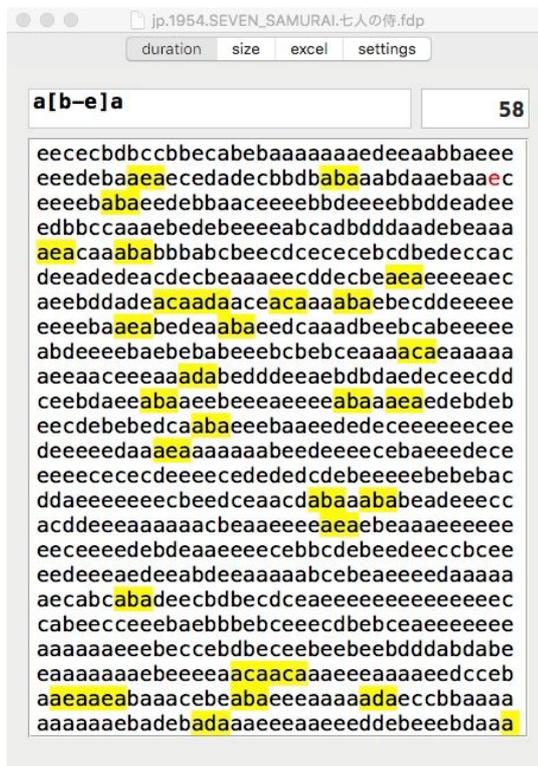


図3: 継続時間画面 (上がパターン検索)

フレームの分け方

ショットの長さを、どこで分けて、より短いカテゴリーとそれより長いカテゴリーとみなすかは本研究で根幹に関わる問題である。

日、米、仏それぞれの国の大ヒット映画のショットを国別にコマ単位の長さ毎に集計すると、国別の3種のヒストグラムが得られる。それぞれの国の、各年度で最大ヒット映画の集計データなので、そこで使用されるショットの長さは、その国の一般的なショットの使用感覚を反映していると考えられる。これを以下の手順でショットを分ける。1)国ごとに、ショット数が前後に比べて目立って落ち込んでいるところにマークをつけていく。これは変化度などを考慮した厳密なものではなく、大雑把に数が変わるところをなるべく捨てることを心がける。2)このような作業を最もコマ数の多いショットまで続ける。3)同じことを日本とフランスのショット総数に対しても

行う。その結果、3種類の数列ができる。これらの数列はほとんど重なることがなく、捨てることになるコマは驚くほど各国で違う。グラフを一見したのと同じか、あるいはそれ以上に、国によって劇映画に使われるショットの長さが違う。しかし、その中に、三カ国とも同じ数値が選ばれるところがある。その数値を境界として選べば、ヒストグラムの分割が用法としても意味を持つ。

その結果は次の数値である：67,98,135,178

これに基づき1~67をa, 68~98をb...と分けていき、以下c, d, eと名付ける。すると作品は、aからeまでの記号の列に変換される。問題は、この組み合わせにどんな特徴があるか、と言ひ換えられる。

4. 研究成果

国別総数のa~eの分布は、表の通りである。今回の研究の対象は、1948年から1960年までの作品に絞る。a~eの分布を1950年代を中心にした各国10本程度の国別総数で見ると、以下の表ようになる。(表1)eの占める割合は、アメリカ40.3%、フランス43.4%、日本51.6%で、日本映画は米仏の映画と比べ、圧倒的に多い。

	a	b	c	D	E	合計
アメリカ	3092 (22.4)	2170 (14.6)	1745 (12.7)	1367 (10.0)	5562 (40.3)	13783
フランス	1087 (21.7)	686 (13.7)	560 (11.2)	522 (10.4)	2172 (43.4)	5002
日本	784 (13.2)	727 (12.2)	684 (11.5)	710 (11.9)	3066 (51.6)	5939

表1(カッコ内は%)

次に、部分の記号列に注目する。作品ごとのa~eの分布を示したのが次の表である。(一部掲載)表2

	a(百分比)	b	C	d	E	計
赤い河	254(27.2)	125	93	109	354	935
サムソンとデリラ	282(31.9)	121	115	77	289	884
キング・ソロモン	191(16.8)	247	163	107	227	1135
クオ・ヴァディス	379(26.6)	264	203	168	408	1422
地上最大のSHOW	283(23.5)	217	194	134	376	1204

ショットの連鎖

特定の連続列を選び、その作品を参照した。

1、aのいくつかの連鎖が作品の中にあるかを抽出する。2、すべての作品に対しそれを行う。3、それを集計する。ここから、3つの局面を数値化することができる。1、aのみの連鎖がいくつあるか。2、各連鎖はどのような数か。3、最大でいくつの連鎖になるか

これをまとめると以下の通りである。(一部掲載)表3

	総数	a3	4	5	6	a6以上
赤い河	254	12	2	1	3	1 1 1 1 ②1
サムソンとデリラ	282	13	4	4	0	2 3 1 2
キング・ソロモン	391	18	12	3	3	3 1 1 1

クオ・ヴァディス	379	18	7	3	3	1	2	1
----------	-----	----	---	---	---	---	---	---

アメリカ映画は短いショットの連鎖が多く長い。もっぱらアクションを描くのに使われる。一方、フランス映画は、会話もアクションも描かれる。それを眺めている人々も描かれる。それに対し、日本映画は短いショットの連鎖そのものが短い。作品全編でaが3つ続く部分がない作品まである。それを使って描く対象は主にアクションであるが、アクションという言葉で一括してしまうには不適切なほど多様である。aは、アメリカ映画ではアクションに用いられた。フランス映画も半分はアクションである。これに基づけば、日本映画にはアクションシーンがないという結論になるが、それは我々の印象に反している。日本映画にも欧米映画に勝るとも劣らないアクションシーンがあるが、それは欧米の映画とは異なる表現で描かれているということである。

aまたはbからなるショットの連鎖の分析

次に、aまたはbからなるショットの連鎖についてデータを表にすると以下の通りである。(表4。一部掲載) 一見してアメリカ映画に短いショットが多いことがわかるが、aのみの列の少ない日本映画が、aまたはbの連鎖を見ると、フランス映画より多くなる。問題はこの内実である。

aかbの連鎖する画面は、フランス映画の場合は、アクションも台詞(会話)も見られる。ただしアクションは暴動のような集団行為が多く、格闘や対決のような状況は出てこない。会話には、台詞のやり取りの他に、ほとんどすべての事例で、無言の人物の表情や目配せが入る。特に視線のやり取りはフランス映画の大きな特徴である。アメリカ映画の短いショットの連鎖は、ほぼアクションの描写に限られる。例外的に、場に居合わせる人々の表情を途中で提示したり、口々に叫ぶ様子を示す例がある。しかしそのリアクションは、起っている出来事に熱狂する人物の表情に限られ、フランス映画に見られるような、特定の相手に対する含意のある視線を伴うリアクションとはまったく別である。また、特にアメリカ映画では、典型的な会話の部分は、抱き合うなど付随的な行為を伴うことが多く、aとbの範囲には収まらないことが多い。日本映画も短いショットの連鎖はアクションを描くために使われるという点ではアメリカ、フランスと変わらないが、集団暴動や格闘などのアクションではなく、また闘牛やライオンとの格闘といった見世物としてのアクションでもない。日本映画の場合は、荷馬車を駆る疾走シーンのように使われる。人と人の対決ではなく、猛獣に対決する人を描くのもない。対立・対決というよりも、むしろ、その行為に主人公が没頭しているようなニュアンスがそこから生まれるのである。

もちろん、日本でも多くの映画の中でも格闘は描かれることもある。その意味では、アメリカ映画がフランス映画調の目配せが出てこないとも思えないし、フランス映画に馬車の疾走が見られないはずもない。しかし、そうしたどこに出てきてもおかしくないモチーフが、大ヒット映画に出てくるか出てこないかということの意味を、

本研究では問題にしているのである。

『明治天皇と日露大戦争』は、当然のことながら、日本海海戦を一つのクライマックスとして戦闘場面を含んでいるが、この作品全体で a、b を含む連鎖は、13 にとどまる。そもそも海戦シーンが、a-b-e-c というショット構成なのである。現代の映像を念頭においていると、つい、

表4	総数	ab5	6	7	8	9	10	
赤い河	379	3	4	0	1	0	1	1 1 1 1②1③1
サムソンとデリラ	403	0	3	0	3	0	2	1③1④1
キング・ソロモン	638	11	4	4	3	2	4	2 2①1
クオ・ヴァディス	643	16	3	3	2	0	1	2 1②1

砲弾の炸裂や必死に任務を果たそうとする兵士たち、沈没する戦艦など短いショットを次々と細かく連ねたシーンを想像してしまうが、この映画はそれとかけ離れた表現をしている。その理由を弱小の会社による低予算に求めるのも一つの見方ではあるが、その見方はこの映画が大ヒットしたことについて何ら説明できない。特にアメリカ映画であれば、この種の映画は短いショットの積み重ねによる描写がなければ、観客は戦争映画として満足せず、ヒットすることは望めないであろう。それでも日本で大ヒット作となるのはなぜだろうか。日本の観客が、短いショットの積み重ねによる描写をとくに求めないからである。必要としないというのではない。日本の観衆には、それよりも満たされるべき要素があり、それが満たされるなら、戦闘のモニタージュ的描写はなくても不満を感じないということを示しているのである。

会話に関しては、もともと日本映画と米仏の映画には大きな違いを予測させる事象がある。それは、アメリカでショット=リヴァースショット shot-reverseshot と呼ばれ、フランスでは champ contre champ と呼ばれる表現である。これは向かい合って話すそれぞれの人物を示す手法である。原則的にしゃべっている人物を写すという考え方から生まれたもので、交互に発言すれば、発言のたびに映す人物が変わるのでショットは切り替わる。基本は、それぞれの人物を一方は左、他方は右からの、いずれも手前斜めから撮る。ショットをつなげるとそれぞれが向かいあって話しているように描くことができる。一方のショットとは反対側から撮ったショットをリヴァースショットと呼び、その組み合わせによるこのような描き方はショット=リヴァースショットと呼ばれる。その特徴は、二人が画面上で対称に配置されることとそれが繰り返されるということにある。

集団の中で遂行する必要のある事柄には共通の用語が特に不可欠である。現実を使う必要のある概念だけがそれをさす言葉を必要とする。それゆえ用語の有無は、それが指し示すはずの対象の有無を間接的に物語る。この事実を踏まえるならば、ショット=リヴァースショット風の表現は米仏では一般的であっても日本ではどうだろうか。日本では、欧米の映画に現われるこうした場面を指したり、真似ようとしたときに、それを指す言葉を使う必要があるため 切り返し あるいは カットバック

と呼ぶが、先に『宗方姉妹』に見た小津特有の表現が、米仏の映画で使われるようなショット=リヴァースショットと同一視できるかどうかは、微妙なところである。ショット=リヴァースショットは向き合って対話している人物を斜めから撮り、そのやり取りは内容的な進展がある。このような短い言葉のやり取りは米仏作品では想定できない。

会話をショット=リヴァースショットで描こうとすれば、当然ながら、台詞の長さによりショットの長さが左右される。そして米・仏映画の主要人物の会話は途中で長台詞の入ることが多いのである。

それに対し、フランス映画では事情が異なる。『パルムの僧院』は15例になる。会話は10

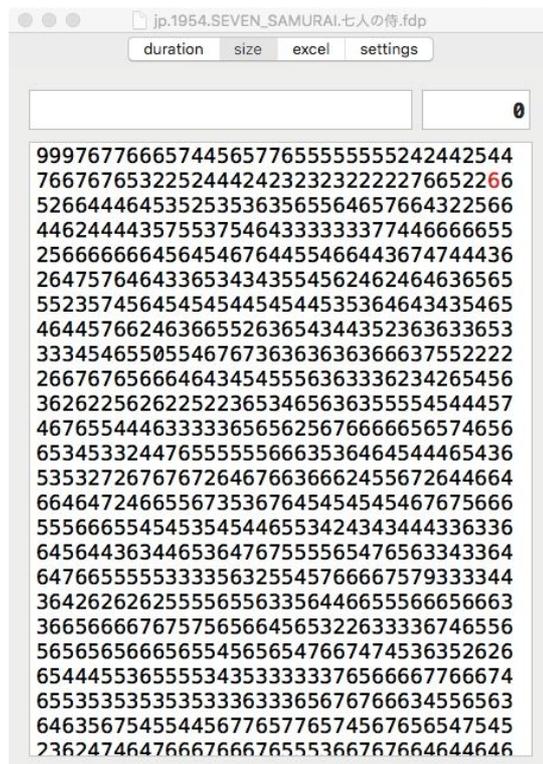


図4：サイズ画面

例、それ以外の5例のうち二つは離れたところから見交わす二人をそれぞれクローズアップやバストショットで描くものであり、残る3例は馬車に乗った人物とそれを取り囲む群衆を交互に写したもので、言葉のやり取りはあるものの会話とは異なる性質のシーンである。それでも馬車の中の人物（主人公のファブリスや相手役のサンセヴェリナ公爵夫人）は窓の外に顔を向けており、群衆を無視するのではなく、視線を交わすような状態にある。会話10例のうち、ショット=リヴァースショットが見られるものは6例で、しかも同じ会話でもショット=リヴァースショットを繰り返すのではなく、ツー・ショットを混ぜた表現がほとんどである。ツー・ショットのみで描かれるものも珍しくない。二人の人物が相対することで、会話のシーンは変わらないものの、その会話は途中でツー・ショットになり、二人が同じ画面に示されて、言葉をやり取りする描写に変わる。またショット=リヴァースショットの表現の中には、無言で聞いている表情だけを写したり、目配せをする様子を描いたものが頻繁に出てくる。これはアメリカ映画にはみられない。さらに、

ショット=リヴァースショットを使う場合に、人物の動きに合わせてカメラがアングルを変えたり、人物が立ち上がることで構図が崩れたりすることも頻繁に見られる。ショット=リヴァースショットだけで描かれている例は2例で、前者は二人の会話が鉄柵越しなので、ツー・ショットを使うことができない状況でもある。後者は、脇役どうしの会話である上に、浮気を責め立てる敵対的なものであり、服を隠したりそれを見つけて顔を叩くなどのアクションが伴っていて、会話だけではない。アメリカ映画と大きく異なるのは、会話がショット=リヴァースショットを繰り返すパタン的なものではなく、ツー・ショットを混ぜたりアングルを変えるなど、様々なヴァリエーションで示されることである。そこにフランス映画のニュアンスにとんだ世界が生まれる要因がある。

日本映画では、また別の表現が見られる。

『酔いどれ天使』の11例のうち、会話は5例と少ない。これらの連鎖が、会話とそれ以外で、それ以外の方が多い例は米仏の映画には稀である。例えば、情婦が寝込んでいる主人公の部屋に行き、彼を捨てて新たにその町の顔役になった男の元に行くことを言い訳がましく話すのを主人公は黙って聞いているというシーンはショット=リヴァースショットといってもいいが、一方が最後に一言発する他は無言であること、ベッドに横たわっている人物と対峙するのはそれを見下ろす位置にいる人物であることなど、典型的なものではない。それ以外の6例は、格闘の中でクロースアップ(2例)、唄を歌う歌手とダンスの平行描写(ウェストショットのみ)、一方が寝ている間に自分の荷物をまとめている人物が物音を立ててしまい相手が目を覚まさないかと様子を伺うシーン、主人公が人形を見る様子を交互に示すところ、主人公が情婦を無理やり抱き寄せ、女がそれに抗うところなどで、格闘を除けば、アメリカ映画のようなアクションとも言えない。ダンスのシーンは、一方でアクションであるが、それと直接関係ない歌手の様子が平行して示される。歌手の歌に突き動かされるように踊るといった関連性はあるものの、二人の間に直接の関係はない。このように『酔いどれ天使』は、米仏の2例と違い、まず人物の表情を捉えるための画面であるはずのクロースアップやバーストショットによる会話が少ない。また、二人の人物によるやり取りが続くことはなく、双方のアングルや距離感が違っていたり、途中で、他の人物のショットが挿入されたりして、台詞は続いていても視覚的には中断されることが多い。中断されないのは一方が眠っているというように喋らない場合である。人形や眠っている人物のように、実質的にも同じ存在を見つめるという描写は、米仏の映画には珍しい。日本映画では、あたかも人物がしゃべっている様子から目を背けるか気をそらさずにはいられないような画面の繋ぎ方になるのである。『酔いどれ天使』は、それでも日本映画としては異例の作品である。クロースアップ、バーストショットの連鎖、あるいはそれらの混じった連鎖が長いのである。

『源氏物語』にはクロースアップとバーストショットの混じった連鎖は6以下で、二人の人物が対峙する状況は、唯一御簾に隔てられて、顔を合わすことなく源氏が桐壺

に一方的に話しかけるシーンのみである。人物を正面から捉えたショットも多く、ほとんどの会話は、やりとりというよりも、一方的な申し渡ししかそれに対する返答一つのみである。その中で、病床の人物に話しかけるシーンが『酔いどれ天使』に共通している。病床に人物とその脇に座り話しかける人物を示すのでアングルが異なり、相手は無言である。厳密な意味で視線があっているかどうか、にわかには判定し難い。病床を見舞うこと自体が、非日常的なことがらとして設定されていると解釈することもできる。『源氏物語』は、そもそも舞台が平安時代の宮廷であり、現代の日常的な行為とはかけ離れていることで、一つの世界を生み出す作品だからである。

連鎖の分析2

会話は台詞の長さによって左右されやすい。

そこで、改めて、会話についてaかbの長さのショット3つだけからなる連鎖を抜き出し、作品を参照する作業を試みた。3つのショットからなる連鎖を、写されている内容に基づいて分類すると、以下の5つのパタンになる。

- 1) A B C 2) A₁ A₂ A₃
- 3) A₁ B A₂ 4) A B₁ B₂
- 5) A₁ A₂ B

ショット=リヴァースショットは基本的にA-B-Aの形をなすが、A-B-Aなら会話だと機械的に考えることはできない。この3つのショットのセットが描く内容は、1) 会話、2) 何かを見る様子、3) 情景、4) アクションに大別できる。いくつかの要素が混在する場合も多い。

表6

	総数	A	A ₁	A ₂	A ₃	A ₁	A ₂	その他
米	220	70	95	8	8	8	6	23
仏	80	18	48	1	2	4	6	6
日	54	14	27	1	3	-	9	9

aかbの長さのショットが3つのセットになっている事例について細かく見てみると、フランス映画7本(80例)では、会話(22例)以上にアクション、情景、人物が光景を見るという3つの用途に使われる。ある行為を見ている、あるいは行為の様子がそのまま情景の描写になるという表現が多く、用途を分けることは解釈で大きく変わる。またここに加えてはいないが、言葉にならない会話とでもいべき表現が多いのも特徴である。身分が上の者が召使いなどに言い渡し、召使いは頷いて去る、人物の話に対して笑って頷き合う(『ヴェルサイユ、もし語りなば』) お互いの主張を怒鳴りあう(『わんぱく戦争』) たたただお互いに見つめ合う(『パルムの僧院』) などの他、号令や演説と聴衆を描く場合など多彩である。

日本映画8本(54例)では、会話は17例である。a、abのもっとも長い連鎖と異なり、A₁ B A₂ は対話場面に使われることが多い。その中には顔を交互に写すことで会話を描く場面もあり、日本映画も、米仏の映画と同じような表現がまったくないということではない。が、ここで注目しなければならないのは、誰か一人が話を続け

ていて、それを無言で聞く表情が示されることが圧倒的に多いということである。日本映画では、言葉に反応して嘆いたり苦しんだりしている様子を見せることがクロスアップの意味だとさえ思える。こうした表現は人物の顔からなる A-B-A の形をとるが、ショット=リヴァースショットと形の上では、重なるところがあるものの、日本映画の実際の表現にはショット=リヴァースショットという呼び名はそぐわない。日本で使われてきた「切り返し」の語感こそがふさわしい。

これに対し、言葉をかわすという意味での会話は 16 例あるが、そのうちの 10 例は『宗方姉妹』である。この作品についてはこの後で詳しく考察する。言葉なしに人物の顔を示す場合も決してフランス映画のように目配せや何かを見るという表現ではなく、思いつめた人物の顔を並べて、その場の空気を表現するのである。また、A、B に続いて現れるショットが A のヴァリエーションと解釈すべきなのか、別のものを描いたショットと解釈すべきか迷う事例(8 箇所)の比率が高い。日本映画の場合は、型にはまらない配列・組み立てが目立つのである。

日本映画の a の連鎖の別の例として『宗方姉妹』が挙げられる。この作品だけが、a の連鎖、a、b からなる短いショットの連鎖、a または b からなる 3 つのセットすべてに会話が見れる。言葉を繰り返していきやりとりは小津作品の特徴として、『晩春』『東京物語』など戦後の作品で頻繁に見られる。その特異性は、人物がほとんど正面を向いていること、どちらの画面もほとんど同じ構図で撮られていること、人物が符丁のようにほとんど同じ言葉をやり取りすることなどであるが、この会話は、短いショットの連鎖に見事にはまる。話す人物を正面から捉えるのは他の日本映画にも見られるが、それをいくつも重ねていくのは、小津のみに見られる作家的特徴である。アメリカ映画 13 本では 220 例と、このタイプの表現は多い。が、ここでもアクションが多い。また情景もそれに匹敵するが、取り上げた時期の大ヒット映画にスペクタクル大作が多いことと関係があるのかもしれない。会話は 54 例にすぎず、比率は低い。とはいえ、命令、演説、無言の表情、アクションの中での叫びなど対話以外のコミュニケーションを省いての数字である。しかも台詞のやり取りは 54 例中 30 例で、3 つのショットそれぞれで誰かが発言し、残る 24 例では 2 つのショットで発言がある。人物の顔を写すのは、その人物が発言する様子を示すためと言ってもよく、対立ばかりでなく親愛の情も、言葉に対し言葉で対応する様子として示される。また日本映画とは別の意味で、ショットの連鎖のヴァリエーション(「その他」の項目)が豊かである。それは人物を示す場合に、細かくカメラの角度や距離を変えるためにおこる。会話はアクションに比べ、室内で展開することも多い。野外と違い、カメラを細かく動かしても、近距離にある背景が大きく変わってしまう。また 50 年代は現代と違いカメラを動かし照明を変えること自体が大仕事だったので細かく角度を変えるのはそれに見合う利点がないと行われぬ。その中で、アメリカ映画は、同軸表現やそのヴァリエーションに当たる表現を洗練させている。例えば、先に人物 A を示し、次に A が発言す

るときには A を隣にいる人物とともに示す、あるいは逆に数人の人物が会話する場合、まず一座全体を示し、それから発言する人物を個々に示すという表現である。他にも発言の趣旨により角度を変える事例もある。情景を示すとか、何かを見ることなどは、長々と続くものではないから、そこでの内容の主要な部分を 3 つのショットで示していることが多いと考えられる。しかし、会話の場合はこの 3 つのショットのセットが会話の全体を示しているとは限らない。長い会話の一部であることも珍しくない。こうした構成は長いアクションや会話のシーンの一部に短いショットが 3 つだけ使われたという場合もある。また、長いシーンの冒頭の場合もある。

最後に会話を離れて、全体的な特徴を指摘しておきたい。表 3 を見ると、アメリカ映画では、流行がヒット作品の表現を大きく左右している。大ヒット作品だから当然とも言えるが、ここで流行というのは、映画表現の流行である。シネマスコープでショット数の少ない『聖衣』が大ヒットすると、その翌年からの最大ヒット作品は、ショット数が少なくなる。ところがその後、短いショットを数多く重ねた『ベン・ハー』が登場すると、翌年には短いショットを駆使した作品が見れる。映画では流行を追って目まぐるしく変化する題材には注意が向けられるが、表現の変化は無声からトーキーへという変化以外に、目を向けられることがない。しかしこれらの数値は、表現の方も目まぐるしく変わっていることを示唆している。一方、日本映画の変化はそれとは性格が異なる。『ひめゆりの塔』では、ニュース映画を使ったかと思われる実写的なショットが見れる。しかし、この映画の他の部分にそのような連鎖は見られない。つまり戦争を描いていても、劇映画としての様相は別に形作られていて、この部分だけがドキュメンタリーのような感じになる。劇映画とドキュメンタリーの境界は時代により動いていき、決して一様なものではないが、少なくともアメリカ映画やフランス映画には、作品のある部分は劇映画のモードで、別の部分はドキュメンタリーのモードになるという混淆は、ごく最近まで見られなかったのである。さらに、そのようなモードの混淆が、では他の日本の大ヒット作品全般にも共通する特徴なのかといえ、まったくそうではなく、他の多くの大ヒット作品にはまったく現れない。つまり、この映画のみの、あるいはこの作家のみの個性であり、観客は、それはそれで受け入れるものの、翌年にはそれとはまったく無関係の異なるモードの作品に集まり、一番人気とするのである。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕(計 0 件)

〔学会発表〕(計 0 件)

6. 研究組織

- (1) 研究代表者 出口 丈人 (Deguchi, Takehito)
東京藝術大学・大学院映像研究科・講師
研究者番号: 50463956
- (2) 研究分担者 桐山 孝司 (Kiryama, Takashi)
東京藝術大学・大学院映像研究科・教授
研究者番号: 10234402