

映画における 超現実的世界の表現

芸術研究科 造形表現専攻
写真・映像領域 博士前期課程
2025年3月修了

劉 暢

主査 佐藤 慈 副査 大日方 欣一 百瀬 俊哉

研究背景

映画は強力な視覚芸術として、映像、音響、物語などの要素を通じて夢のような効果を生み出す。夢は映画の中で無意識の表現として機能し、キャラクターの深層心理や未解決の感情的な葛藤を明らかにすることができる。多くの映画監督は、超現実的な表現手法を使って、夢の要素を利用し、現実と幻想の境界を曖昧にし、観客を日常の論理を超えた芸術的な世界に引き込む。

研究目的

本研究は、超現実的な表現手法が用いられている作品を中心に、映画における夢の具体的な適用を探り、映画の物語における夢の独特な役割について考察する。具体的には、『欲望の曖昧な対象』、『書を捨てよ町へ出よう』、『Perfect Blue』、『マルホランド・ドライブ』の4作品を通じて、夢の要素が映画の表現手法にどのように使われ、観客の感情や心理にどのような影響を与えるかを考察する。さらに、研究した結果を踏まえて、観客に夢のような感覚を与えられるような映画作品を制作する。

研究概要



映画作品「想像的シニフィアン」2024年

成果・まとめ

夢の象徴や超現実の表現が持つ特性は、映画の物語を拡張し、線形の時間や論理を超えて、感情的な真実や心理的な現実を伝える手段となる。このように、夢の要素は単なる幻想的な要素ではなく、キャラクターの深層心理に触れる重要なツールであり、観客に対しても感情や心理の深い層での体験を提供する。

夢と超現実的な手法を使用することで、映画はより多層的な物語を生み出し、観客は現実と虚構の間で揺れ動く感覚を得る。監督たちはこうした技法を通じて、映画を視覚的・感情的な旅へと変え、観客に新たな認識と洞察を提供するのである。



指導教員コメント

本研究は、フロイトの「夢判断」(1900)とクリスチャン・メッツ「映画と精神分析」(1977)に基づいて、既存の映画作品を分析したものである。さらに、研究を通じて得られた知見を活かして、自身の映画作品を完成させた。フロイトが提唱した夢の作業における4つのプロセス、凝縮、移動、視覚化および象徴化、第二次加工を、脚本、編集、音響効果等に応用することで、真実と幻想が入り混じる夢のような作品を作り上げた。

佐藤 慈