

まなざしの共犯性

——映画のモビリティーと観客——

1. 初期映画と始源的モビリティー

本論は、映画のモビリティーの定義を、映画の観客という見る主体との関係において考察することを主眼とする。映画においてモビリティーとは何なのか？単なるムーヴメントではなく、モビリティーという概念が要請される背景には、モーション・ピクチャーの動きを受容する者の存在が深く関わっているという仮定から出発したい。

初めて動く映像を目撃した人々は、そこに現在の商業映画のあり方とは異なった可能性を見出していた。1895年12月、リュミエール兄弟のシネマトグラフ公開にあたり、フランスの科学雑誌は、物事をありのまま、正確に記録する映画は、科学技術の教育分野に大いに貢献するだろうと記した。大新聞は取り沙汰しなかった、グランカフェでの上映会を伝える希少な当時の記事は、次のように伝えている。「このような装置が一般に使われ、愛する人を不動の形ではなく、動きや行動、なじみのある仕草、話しているところまで一緒に写すことができれば、死は絶対的なものではなくなるだろう。¹」一方、録画機能を備えたフォノグラムを構想したエジソンは、「ニューヨークのメトロポリタン・オペラ・ハウスで（…）ずっと昔に死んでしまったアーティストや音楽家による²」オペラ上演を考えていた。こうした揺籃期の映画受容のあり方から浮上してくるのは、人々がまず、機械的かつ正確無比に記録する優れた媒体として映画を認識したということである。現実世界の事物と現象を、人間の知覚に近い形でそっくり再現してしまうこと。とりわけ、その再現に写真にはない空間と時間、双方の連続性が保存されることで、映画は、ノエル・バーチが言うように、写真の感光液の改良からエチエンヌ＝ジュール・マレーの写真銃を経て、「生命の再創造、死に対する象徴的な勝利」としての「フラン

ケンシュタイン的な19世紀の夢³の実現だったのかもしれない。こうしたことから、モビリティーに関する映画の本源的な特性が容易に抽出できる。つまり、フィルムに定着された事物の像が、スクリーンに投影されて動くというモビリティーがまず存在する。無論私たちは、至極当然に思われる映像の性質に自足するわけではない。問題は、その誕生時に強烈なインパクトを与えた記憶媒体の即物的な特性がその後、映画の表象システムとの関連において、ひとつの問題系を形成してゆく過程にある。

初期映画⁴のモビリティーは、一見するほど自明なものではなかった。この点に関して、ダイ・ヴォーンは、波と格闘する船乗りたちの姿をおさめた、リュミエール作品『港を出る小舟』（1897年）をめぐる興味深い考察をしている。「人々が驚いたのは、映画の発明者たちがその達成のために努力したはずの、動く写真という現象にではなく、映画が劇場では不可能な自生性（spontaneity）を描く能力をもっていたということなのだ。⁵」波が小舟に迫る瞬間、波という「生命を持たないものまでが自己表現に参加」し、必死に対応する男たちは、その「自主性」に支配されてしまう。人間が自然に対する表現者ではなく、「奇跡的なものとして、葉っぱや埃と等しいものになってしまった⁶」瞬間を、カメラは克明にとらえている。ここでヴォーンが指摘する、人間を同等のものにしてしまう無生物の「自主性」は、人間の記憶の補完物、機械的な記録の「従順な」モビリティーと表裏一体の、ある過剰さと言えるだろう。それは、撮影者の意図が介入する以前に、無差別に記録するというカメラのオートマティズムによるものであり、時間的持続を欠いた写真の記録には回収・還元されない。見る者に読解すべき意味を準備することなく、自動的に記録する機械の眼と、投影された「自然らしい」世界を揺るがす、輝かしい「無意味」の出現。実際、リュミエール兄弟は、蒸気、黒い煤、水しぶきなど、鮮明な記録を敢えて妨げる要素を数多く導入している。それらのディテールは画面に充満し、予測のつかない運動で「登場人物」を支配する。誕生したばかりの映画のイメージのモビリティーはこのように、中立的・機械的な性質と、些細な事物が撮影者の作為を超えて「自主的に」偶然性のドラマを生んでしまう過剰さとの危うい均衡の上に成立していた。そして、商業的メディアとして確立しようとしていた映画は、その過剰さを無視することはできなかった。

2. 古典的システムと表象のモビリティー

単一ショットから成る数分たらずの見せ物興行的な映画から、本格的な映画産

業の枠組みにおける長編映画への転換は、初期映画の研究者たちによって、ほぼ1907-1913年に同定される、現実世界の「提示 (*presentation*)」から「表象 (*representation*)」へ⁷、「見せること (*showing*)」から「語ること (*telling*)」への移行⁸として理解される。今日では既成事実になってしまったが、ストーリーを語ることを引き受けた映画は、動く写真による現実世界の再＝提示から脱してゆくことになる。それと同時に、機械的な中立性と過剰さの二重性をはらんだ始源的モビリティも、変容を強いられたのではなかったか。動画そのものの新奇さや、録画媒体としての革新性を売り物にするのではなく、1909年の時点で認識されていたように、「映画における技術を確実なものにするためには、達成されるべき目標、示されるべき考え、説明されるべき真実、語られるべきストーリーが必要であり、ストーリーは組織立てられた巧みな配列 (...) によって語られなければならない⁹」。対して、中心も方向性もなく、人や物が絶えず散漫に動き回る画面はもちろんのこと、見る者の視線が、任意のディテールの運動に引きつけられ、偶発的な面白さとして消費されてしまうことは、映画の説話的機能にとって非効率的、さらには障害になりえる。日常風景の提示ではなく、起承転結のあるストーリーが語られるには、漫然と画面を埋める群衆ではなく、固有名を持つ俳優が「キャラクター」を備えた「登場人物」として認識され、因果関係が明確な状況の中で、人物の行動と関連する事物が、注視の対象として表象される必要がある。それこそ、ハリウッドの「古典的システム」と呼ばれる映画表象の体系が目指したことではなかったか。古典的システムに関しては、すでにデヴィッド・ボードウェルらの網羅的な研究が広範に知られており、改めて詳述することは本論の主眼ではない。ただし、古典的システムが映画の説話的機能のために、いかに始源的モビリティを包摂したのかということは無視できない。例えば、リフレーミングと称される古典的システムの慣習的な撮影法のひとつは、動いている人物やオブジェを、軽いパンやティルトでとらえ、画面の中心に据える。タブローと比較される初期映画の画面とは反対に、方向性を与えるべき特定の対象が関数となって、フレームがカメラの動きの中で組織化される。また、ふたつの画面をつなぐ古典的連続性のモンタージュの実践、ショット/リヴァースショットでは、アクション軸をはさんで180度の位置から見たと想定される画面が交互に入れ替わる。ふたりの人物AとBが会話している場面では、両者の肩を結ぶ想像上のラインを軸に画面は切り替わる。この場合、見る者はフレーム外の空間に視線をそらすことができず、いわばAとBの間、ふたりの視線と言葉が交換されるアクションの中心に想像的に位置づけられる。演劇の舞台上で話している役者を観客席から眺めるのとは異なり、フレームの空間がフィクションの空間として限定され、そこにおいて物語の意味が発生する。

さらに各フレームの内と外に含まれる要素の取捨選択によって、ショット/リヴァースショットの連続は、時空間の論理的つながりを組み立て、見る者に心理的に働きかけながら、ストーリー展開に引き込むことができる。第一のショットで例えば、右方向を見ている登場人物が映し出されるとき、観客はそのショット外に隣接する空間と人物の視線の対象を想像・予期する。続く第二のショットは、可視化されるべき空間を限定し、前ショットのまなぎしを受ける事物を明らかにする。この繰り返しショットのパターンの反復は、画面外に不必要な要素を切り捨て、観客の心理的参加を促しながら、見る者・見られる対象の関係を強化し、物語内容の上で重きをなす要素を効率的に伝達する。

古典的システムは総じてショットの断片を、均一なフィクションの時空間をスクリーンに構築するための法則（目線やアクションの一致など）に従って、織物のごとくつなぎ合わせる。撮影者＝観察者がカメラを据えた位置から、フレームに入るものは一様に撮影されるオープンな画面と異なり、作り手は画面内の要素、ショットの長さを制限し、出来事を目撃するために最も適した場所＝視点を観客に割り当てる。逆に言えば、上述の古典的システムの慣例からも理解されるように、画面内の任意の細部が、偶発的に観客の視線を専有する可能性は限りなく排除される。映画である以上、見る者の不意をつく映像のモビリティの過剰さを、完全に消すことはできない¹⁰。しかし、古典的システムは、画面内の注視の対象を不断に更新・組織することで、潜在的過剰さを抑圧しようとする。俳優と撮影装置自体の連係した「動き」、カメラと対象物との距離とアングルの「可動性」、各ショットが連結され、ある場面から別の場面に転換する「移動性」。こうした映画表象の「モビリティ」によって、映像の原初的な動きのコントロールが試みられる。

「意味、エンターテイメント、映像。首尾一貫した、位置をあたえられた空間を実現するように製作された映画、動きのあるかたちで実現する映画、位置をあたえること、縛ること。視覚的世界から映像の過程へ移行する動きは本質的に、可動性と連続性の関係をコード化する動きである。¹¹」古典的システムとは、結局のところ、装置と撮影対象の関係の可動性と、各画面の関係の移動性、動く映像を組織化する表象のモビリティの「コード化」だったと言えよう。映像の根源的な運動性を有効にアレンジするコードによって、日常風景の客観的な記録、前映画的な（profilmic）時空間の広がりから、フィクションの世界が創出され、スクリーン上に位置づけられる。そこで忘れてはならないのは、ステイヴン・ヒースが述べるように、カメラの動きによる再フレーム化や場面転換などの一連の表象のモビリティは、「(…)空間の映画的構築の問題、場所の一貫性を達成し、観客

を映像の統一された主体、統一する主体としての問題を鋭く提出する¹²」ということだ。スクリーン上では、すべてが一見自律的に進行する。だが、観客はその世界をひたすら受動的に眺めているだけの存在ではない。体系化された表象のモビリティは、絶えず観客のまなざしを方向づけ、注意を喚起する。観客は、虚構の世界の遍在的なヴィジョンを統合する主体として暗黙的に呼びかけられ、その世界に対して自らの想像的な位置づけを行う。

3. 初期映画とデジタル映像

作品世界の構築と、観客とまなざしの共犯関係を打ち立てるアート（語りのための技巧と視覚芸術としての価値を持つものという両者の意味で）としての映画表象のモビリティ。本論では、以下、このモビリティを、比喩的な意味での *mobilization*、フィルムがどのように観客のまなざし、意識を作品世界に取り込み、映像の流れの統合的な主体として可動化するのか、という観客論のアンクルから検討してゆく。今日の映画の観客は、カメラの動きやフレーミングを作品からの「よびかけ」と特に意識することはないだろう。また、例えばある出来事が進行している室内のショットから、同じ建物の外でのショットへの移行は、ほとんど条件反射的に理解される。この自明性と対極をなすのが、古典的システムの先駆的作品『大列車強盗』（1903年）などで知られるエドウィン・S・ポーターの『アメリカ消防夫の生活』（1903年）である。火事現場での救出を描いた本作には複数のバージョンが存在するが、そのうちのひとつでは、クライマックスの場面で、まずカメラは建物の内部にあり、外から窓を割って入ってくる消防士が、中にいた母親と子供を救出する。続いて場面は建物の外に切り替わり、同じ救出、同じ動作が2度繰り返されることになる。この編集が暗示する、当時の観客がカットバックの連続性・時空間の移動を理解できないのではないかという作り手の配慮、時間軸の不整合性、アクションの「つなぎ間違い」。それらは、ジョルジュ・サドウールの『世界映画全史』を基盤に、長い間継承されてきた、映画の進歩史観によれば、古典的システムに至る前段階の初期映画の「未成熟さ」の証とされるだろう。しかし、昨今の初期映画研究の成果により、映画の誕生から古典的システムにいたる過程をリニアな進化の歴史と捉える見方は修正を迫られている。進歩史観的パースペクティブの見直しの中で、私たちの興味の対象となるのは、表象のモビリティが体系化される以前の初期映画において、果たして観客へのアプローチはいかにして行われていたか、という問題である。動く写真を見せる装置自体が物珍

しく、起承転結のあるストーリーを語る事が定着していなかった見せ物的興行であったにせよ、初期映画も映像を提示する対象を想定していた。が、「発展途上の」映画に関しては、スクリーンのこちら側に向かってくる列車の光景に恐れ、逃げまどったという「未熟な」観客の神話的イメージが依然根強い。初期映画と見る主体の関係を検討するにあたって、比較の対象として興味深いのが、現代商業映画におけるデジタル映像¹³を多用したフィルムである。デジタル映像との比較は、唐突な感を与えるかもしれない。だが、初期映画にとって、説話的機能を引き受けることが明白でなかったように、そもそも実在しない事物や現象を描くCGが、古典的システムを受け継ぐ現代商業映画の表象にいかにか適合するのかが一考に値する。実際、科学や情報工学、コミュニケーションの分野における応用とは異なり、映画の表象システムの中でのデジタル映像には、ある種の「幼児性」がつきまとう。大々的なCG使用と切り離すことができない、スペクタクル性の概念¹⁴、現実世界の事物のハイパーリアルな模倣を生み出すことへの自負とその安易な自己目的化。そこから、恐竜や大災害など、アナログ撮影では不可能なスペクタクルを披露すること、デモンストレーションのインパクトに依拠した現代映画におけるデジタル映像のあり方と、初期映画の類似性はすでに指摘されている¹⁵。「映画史におけるすべての変化は、観客へのよびかけにおける変化を意味し、どの時代も新たなやり方でその時代の観客を形成する。¹⁶」古典的システムの成立の歴史をはさんで、「見せること」と「語ること」の間で揺れ動く初期映画と、デジタル映像を活用した現代映画は、いかにか観客を作品世界に可動化し、それぞれの時代の見る主体を形作るのか？

演劇や小説のナラティブが支配的だった時代に、初期映画はいかに物語るか、だけでなく、何を物語るかというレベルで、観客となるべき人々へのアプローチを模索していた。初期のリュミエール作品には、『赤ん坊の食事』（1895年）などの日常風景や、『船から撮影された大運河のパノラマ』（1896年）のように国内外の観光地の風景、エキゾチックな風物が多く見られる。アメリカでも1906年まで、ドキュメンタリー的な主題が、今日でいうフィクションを数の上で上回っていた。また歴史的事件の再構築やキリストの受難劇も初期映画が得意とした題材だった。こうした主題を扱う作品は、観客の経験や知識、日常生活と比較しうる「近さ」と現実に関与する地点から想像できる「遠さ」に働きかけることで成立する。先験的要素に根ざした「近さ」と「遠さ」は、現実世界に自己参照しない映像のフィクションを知る以前の人々が、映画表象に参加するための指標、入り口だった。

題材がフィルム外の要素に依拠する一方で、初期映画は、現実世界の断片を提示する際、通常想起される映画言語の「稚拙さ」には還元されない方法で、

映画の観客、その主体性の形成に働きかけていた。乗り物に乗った撮影者の手持ちカメラによる、リュミエール映画のトラヴェリングには、移動する視点の訴求効果が見られる。リヨンの写真館に生まれた彼らは、2次元の画像の奥行きと動く写真の効果の差違に関して意識的であったと考えられる。絵画や写真においては、不動の観察者が消失点を見つめることで、遠近法による空間の広がり生まれる。列車や万国博覧会の動く歩道にカメラを据えたリュミエール作品は、巧妙にフレーム内に設けられた消失点を可動化することで、スタティックな遠近法との違いを決定的なものにした。画面の奥、名指すことのできない「内側」から開いて、絶え間なく流れ去る、「三次元的な」平面の運動。見る者は画面奥の広がり、あるいは流れゆくスクリーン左右の空間に誘われる。その空間性と持続は、特定のストーリーに即して、方向づけられることはない。しかし、画面内で絶え間なく非＝場所を出現させるフレームと撮影装置の動きには、単なる日常の視覚体験の複製に終始しない、表象のモビリティの萌芽が認められる。まさに人々がこうした時空間の広がり内面化するとき、つまり暗闇の中の不動の自分が「ここ」ではない「あそこ」を体感するときこそ、平面上のイリュージョンを部外者として眺める視覚装置の使用者でも、舞台の出し物を見る劇場の観衆でもない、映画の観客の主体性が立ち上がる。『ラ・シオタ駅への列車の到着』（1896年）の上映に立ち会った人々が、生身の体で、スクリーンとの実際の距離を知覚しながら、こちらに向かってくる列車に即物的に反応したなら、架空の乗り物の運動に身をゆだねて、スクリーンの「あちら側」に誘われた人々は、映画表象の時空間にいる自分をイメージして、そこに参加することを覚えはじめていた。

列車にカメラを乗せた移動撮影は、1896年にヴィタスコープ社、約1年後にビオグラフ社が大々的に手がけるようになり、アメリカで「トラヴェルもの (*travel genre*)」として広まる。同時代の新聞批評は、その受容について次のように伝える。「観客は安全な場所から車両の疾走を眺めている外部の者ではなかった。彼は、ほとんど分速1マイルで疾走する架空の列車に乗っている乗客だった。(…) [列車がトンネルに入ると] 暗闇が周囲を閉ざし、観客は背後からの狂ったような力に投げ出されるようにその洞窟の中を移動する。¹⁷」確かに、ここでは意図的に操作される表象のモビリティではなく、列車そのものの運動がトラヴェリングを代行している。けれども、列車（特に窓の外や先頭）に搭載されたカメラの映像は、客観的な走行風景の記録にとどまらず、見ている者の視覚と同時に身体感覚に強く訴えかけ、心理的投影を促進する。「トラヴェルもの」から派生した、機関車前方から捉えた映像を、実際の列車のコンパートメントを擬して作られた客席前方の半透過式スクリーンの背後から流し、列車の振動や走行中の風まで疑似体験させ

る 20 世紀初頭の「ヘイルズ・ツアー」は、身体感覚を呼び起こす極限の形態といえるだろう。だが、現代のわれわれがテーマパークのライドに映画と同一の快楽を求めないように、身体に実際に物理的的刺激を与える「ヘイルズ・ツアー」は、映画として発展することなく、一時的な流行で終わってしまう。映画の見る主体を問題にする限りにおいて重要なのは、観客は客席での物理的不動性と引き替えに、投影された世界の中での想像的身体¹⁸の運動を経験するということだ。それは先述の古典的システムが構築する虚構の空間と、表象のモビリティを通して、不断に自身をその世界に位置づける観客の関係と本質的には相違ない。つまり、映画の観客とは、スクリーン上に現実的に不在であり、かつ想像的に遍在する者として呼びかけられ、形作られる。自律的な動く世界に不動の観客をいかに引き込むのか。「初期」であろうが、「古典的」であろうが、映画は観客の想像的参加の可能性を探求する。身体感覚に関して、『アルマゲドン』（1998 年）で、スペース・シャトルが大量の隕石の中をクラッシュ寸前で飛行する場面を CG で制作した、視覚効果の責任者リチャード・フーヴァーは、観客が宇宙船の乗員の体験を共有するように、「感覚的に巻き込むこと (*sensory involvement*)」を目指したと語っている¹⁹。が、果たして、映画の表象体系に新たに導入されたデジタル映像は、想像的参加の追求に貢献していると考えられるのか？

カナダの初期映画の専門家アンドレ・ゴドローによれば、1900 年から 1906 年の映画には、後年確立されることになるカメラ目線のタブーとは逆に、登場人物が視線や仕草で観客に直接呼びかける場面が頻繁に見られる。加えて、虫眼鏡や望遠鏡、鍵穴といった視覚装置から見た事物のアップで、同一空間内の見る者と視線の対象の関係を提示すると同時に、登場人物の視界を観客に共有させ、のぞき見る主体を強く意識させた²⁰。冒頭から、黒い画面に開けられた穴を通して新聞紙面のアップを見せるジョージ・アダム・スミスの『おばあさんの虫眼鏡』（1900 年）^{図版 A} は、その際だった例だ。少年とおばあさんのショットを主軸に、少年が手にした虫眼鏡を通して拡大される懐中時計、鳥かごの小鳥、こちら側を見るおばあさんの片目、猫の顔が、物語上の必然性もなくランダムに挿入される。タイトルが示唆するように、少年は主人公というよりも、映画が何かを見せる力自体を誇示するための媒介に近い。彼の虫眼鏡を通して、作品は観客を特権的なヴィジョンを統合する主体に仕立てる。観客は、少年ではなく、物理的距離を超えて「目の前」にオブジェを出現させるカメラの眼を同一視することになる。ジェームズ・ウィリアムソンの『大飲み』（1901 年）^{図版 B} では冒頭から、画面奥にいる紳士が、スクリーンのこちら側に視線と言葉を投げかけながら前進する。彼の口が大写しになり、ほぼスクリーン大に開かれると、ショットは切り替わり、画面外にいた写真

家と写真機は黒い画面（口の中）に消え、呑み込まれてしまう。画面が口に戻ると、正面を向いたままの紳士は咀嚼しながら後ずさり、にやりと笑って作品は終わる。アクシデント自体の奇想天外さに加え、撮影装置の表象のモビリティに代わって、俳優自身の前後方向の動き、視線、またアクション自体の求心性（画面の奥に消える写真家）が、観客に対する高い訴求力を発揮している。

トム・ガニングは、場面転換を行わないこうした初期映画を、何かを見せること、誇示すること自体を目的とする「アトラクションの映画」として定義している。「観客の注意を直接的に喚起し、視覚的好奇心を煽り、はらはらするスペクタクルフィクションであれ、ドキュメンタリーであれ、他に類を見ない出来事を通して喜びを提供する。そのこと自体が重要となる。²¹」見る者を、映画というスペクタクル内の「見世物」の観客として取り込もうとする「アトラクションの映画」。その狙いは、未知の何かを見せる能力自体をショーアップする現代映画のいくつかの場面と無縁ではない。

ここでは、CGを積極的に使用した作品にしばしば見出される、直視する目のモチーフを代表例として取り上げ、そのアトラクション性と観客との関係を考えたい。CM、ミュージック・クリップを手がけてきたターセム・シーン監督の初長編作『ザ・セル』（2000年）では、ジェニファー・ロペスが、サイコ殺人鬼の精神世界に入り込んで事件解決に挑む。作品前半、カメラが捜査本部の調整室から、特殊な装置に水平に宙づりにされたロペスの全身にパンすると、画面は彼女の横顔の瞳のアップ、フルスクリーンに広がる抽象的で複雑なCGグラフィック、そして真上から見た、同じ図柄を宿したロペスの眼のアップに切り替わる^{図版C}。次に作品は現実世界を離れ、ヴァーチャル・カメラが、ヒロインの眼球から繊維状の物体と人形などのオブジェが充溢した脳内を思わせる空間を高速で突進し、水底から実際のカメラで撮られた空想場面、ある水辺の上空へと抜け出る。宇宙から謎のメッセージを解読する天文学者を描く、ロバート・ゼメキスの『コンタクト』（1997年）の長いワン・ショット＝ワン・シーケンス^{図版D}は、さらに大胆な表現に挑んでいる。作品冒頭、宇宙から見た地球を出発点に、スクリーンのこちら側に向かうトラヴェリングが始まる。地球はたちまち小さな点になり、私たちは銀河系を飛び出し、人間の知覚を超えた速度で絶えず加速しながら、抽象的な空間を抜けてゆく。そのまま光のトンネルを通過し、露光過多で真っ白になったような映像から突然、長方形のオブジェが黒い背景に反射している画面に転じる。この図像が次第にフレーム・アウトする過程で、幼い少女の顔が映し出され、その瞳から「出てきた」と分かる。トラヴェリングは、彼女の顔全体がフレームに入るまで途切れることはない。そこで画面は、少女の横顔に切り替わり、ようやく彼女の瞳の中に

映っていたものが、目の前の無線交信機だと判明する。

デジタル映像で実現されるトラヴェリング²²と、「アトラクションの映画」には以下の共通点が見られる。まず、正面を見つめる瞳のクローズアップは不可避免的に、私たちが見ているという意識を直接喚起する。スクリーンの「あちら側」と「こちら側」の境界は、一気に侵犯され、見る者はまなざしの共犯関係のもとに、否応なく作品世界に召還される。次に、最長1分半にも満たない先述の初期映画が、イベント、アクシデントとして自己完結していたように、CGによる場面は、時空間を構成する独自の秩序を持った、自律的なセグメントとして見ることができる。説話上の必要性は希薄で（通常の場合場面転換と置換されても、語りの上での支障は生じない）、状況説明もなく、見る者を唐突に音と映像のアトラクションの真っ直中に放り込む。純粋なスペクタクルとして自己目的化したシーケンスには、登場人物への心理的投影・自己同一化を誘う要素も皆無である。作品は、実は登場人物も参与できないスペクタクルを提供し、観客を一層強固に特権的な見る者として名指しする。

4. デジタル時代の見る主体

初期映画とデジタル映像の映画的应用には、見る者をスペクタクル内スペクタクルの観客として可動化するという類似点が認められる。だが、映画言語として「未熟な」デジタル映像が、初期映画の歴史を反復している、と考えることは適切ではないだろう。CG使用による観客へのアプローチには、決定的な差違も含まれる。コンピューターの画面上で、現場撮影のシミュレーションをあらゆる位置・角度から行うことができる、ヴァーチャル・カメラの使用によって、カメラと被写体の距離を含め、古典的な撮影における物理的制約はなくなる。その特性を生かし、まるで観客の存在を中心に据えて展開するかのようなワン・ショット＝ワン・シーケンスが組織され、実際の装置では不可能な速度が実現する。それは単に撮影技術の問題にとどまらない。映画表象のレベルでは、デジタル映像使用の影響は、フレーミングの重要性の激減に見られる。スクリーン全体を占領する極度に求心的（あるいは放射的）なヴィジョン、フレーム内の要素が流動化した画面構成によって、観客がアクションに集中すればするほど、事物がいかにか画面に出入りするの、という周縁部の動きは無視されがちになる。つまり、フレーム内/外の関係、可視化されない時空間のひろがりやを想像するという古典的映画の本質的興味は犠牲になり、次に何が登場するのか予期できない状況、判断能力を宙づりにされた形で、観客はスクリーン上の世界に没入する。さらに観客の主体性に関し

て言えば、古典的システムにおける表象のモビリティとしてのトラヴェリングは、現実にはカメラが踏破する時空間を視覚的に追体験させる。観客はカメラの視点を、描かれるアクションを追うための最良の場所として引き受け、住まうことができる作品世界に対して自らを想像的に位置づける。対して『ザ・セル』『コンタクト』では、私たちは先験的な指標を欠いた時空間に投げられ、考える余地もない速度で映像は流れてゆく。注視の対象となる具体的な出来事は不在で、映像の流れそのものが主要なアクションになる。何かが撮影されたという痕跡も、同一視できるカメラの視点もなく、あたかも空間と時間の表象が私たち自身の見つめるという行為にかかっており、その視線を出発点にすべてが描き出されているかのように進行する。心理的投影の可能性などをそぎ落とされた、眼球的観客という純粹に視覚的な主体の誕生。見る者の主観をすべて呑み込むトラヴェリングは、「私が見ているゆえに、私が存在する」という意識のモードに観客を至らしめる。

映像の動き自体が偶然のドラマを発生させた初期映画からハリウッド古典的映画に至って、映画は自律的に機能する世界を、観客が見られることなく見つめ、そこに想像的に参加するあり方を表象のモビリティを通して確立した。スクリーンと観客の物理的距離は、いったん忘れ去られる。観客は、その距離を現実的に知覚して、映像に反応することはない。デジタル映像の多用によって、スクリーンとの隔たりを別のやり方で超克しながら、観客に働きかける *mobilization* のモードが生まれたように思える。目前に迫りくるデジタル映像のトラヴェリングは、単に注意を惹きつけるにとどまらず、先験的な三次元の座標軸では計ることができない時空間への心理的な没入と、想像的にそこに完全に取り込まれるという二重の意味での *immersion* の状態に一時的ながら観客を導き入れる。その症候的ともいえる例が、『マトリックス レボリューションズ』（アンディ・ウォシャウスキー、ラリー・ウォシャウスキー、2003年）の冒頭^{図版E}だ。大寫しになったタイトルの緑の電子文字Uのカーブをヴァーチャル・カメラが突き抜けると、真っ黒な画面に爆発が起こる。炎が渦巻くトンネルをしばらく前進すると、今度は急後進で、デジタル文字が点滅する暗闇を移動し、急降下の運動の後、緑色の光点で描かれた大都市の上空を旋回する。後進のトラヴェリングは中断することなく、画面はそのまま都市の俯瞰ショットになる。トラヴェリングはさらに続き、緑色の光の点の集合体はやがて、ひとつの電子記号に集約される。フレーム・アウトの不断の運動の中で、その記号はスクリーン上を雨のように流れ落ちる文字のひとつとなり、そこにスクリーンを見つめる登場人物の顔が挿入される。続いて、船の中の人々の画面に切り替わることで、ようやく「ノーマルな」作品世界が始動する。暗闇に浮かぶ緑の光点をすり抜けるヴァーチャル・カメラの眩惑的な旋回、高速の前後の動

きによって、親しみのある「近さ」と「遠さ」や、人間が住まうことのできる三次元の感覚は、完全にかき消される。『マトリックス』のこの場面は、そこに展開するのが、かつてあったものの痕跡としての映画の映像とは根源的に異なる、電子的イメージの運動であることを隠さない。ヴァーチャル・カメラは現実の撮影装置の動きを模することも可能で、実際、そういった使用法も多い。だが、ここでのヴァーチャル・カメラは何かを表象するために用いられるのではなく、時空間のねじれを作り出す動き自体が、次元を限定することができない形象としてのモビリティとなる。時間と空間のベクトルは混同・流動化され、観客を牽引する感知可能な映画的現実には、映像が現れては消えてゆく、CG特有の速度と光の明滅でしかない。ポール・ヴィリリオは、古典的遠近法による空間の奥行き (*profondeur de champ*) が、先端技術によって差違化される時間の深度 (*profondeur de temps*)、物理的距離や空間の広がりが無効にするリアルタイムの遠近法に置き換わる時代について批判的に語り、テレビやコンピューターのインターフェイスの画面に、瞬時に自らをさらす、「感光される時間」を指摘する²³。映画の本質もまた、フィルムに感光された事物のイメージが、スクリーンという平面に現れては消えてゆく現象である。だが、今日、われわれは、フィルムのひとコマひとコマに焼き付けられた現実世界と事物の像に還元できない映像と向き合わざるを得ない。人為的に計算された電子的時間として、スクリーンに閃光のように自らをさらしては消えてゆく、不安定で流動的なイメージ。私たちは、その視覚的ショックに、デジタル時代の新たな観客の主体性を引き受けることを迫られているのだろうか。

註

¹ *La Poste*, le 30 décembre 1895, p. 3.

² Terry Ramsaye による 1895 年の発言の引用。Terry Ramsaye, *A Million and One Nights, A History of the Motion Picture*, Simon & Schuster, New York, 1926, p. 70.

³ Noël Burch, *La lucarne de*

l'infini. Naissance du langage cinématographique, Paris, Nathan, coll. « Nathan Cinéma », 1991.

⁴ ここでいう初期映画の「初期」とは、映画史学において通常想定される、映画の商業的起源の 1894 年から 1906-07 年までを指す。

⁵ ダイ・ヴォーン、「光あれ——リュミエール映画と自主性」、長谷正人訳、『アンチ・スペクタクル——沸騰する映像文化の考古学』、東京大学出版会、2003年、p. 37.

⁶ 同上、p. 37.

⁷ ノエル・バーチ、「ポーター、あるいは曖昧さ」、宮本高晴訳、岩本憲児、武田潔、斉藤綾子編、『「新」映画論集成 ① 歴史/人種/ジェンダー』、フィルムアート社、1998年を参照のこと。

⁸ André Gaudreault, “Showing and Telling. Image and World in Early Cinema” in *Early cinema: space, frame, narrative*, ed. by Thomas Elsaesser with Adam Barker, London, British film institute, 1992.

⁹ Kristin Thompson による引用。David Bordwell, Janet Staiger, Kristin Thompson, *The classical Hollywood cinema*, London, Routledge, 1988, p. 174. 原典 David S. Holfish, *The Motion Picture, Its Making and Its Theater*, Chicago, Electricity Magazine Corporation, 1909, p. 55.

¹⁰ 例えば『彼女について私が知っている二、三の事柄』（1967年、ジャン＝リュック・ゴダール監督）では、敢えて説話的意味を見出すことができない画面が創出される。カフェの場面で、カップに入ったコーヒーの黒い液面がフレーム一杯に映し出され、観客は泡が浮かんで消える様子に、ただ見入ることになる。登場人物の存在やもっともらしいフィクションの空間を唐突に忘れさせるコーヒー液の運動は、リュミエール作品の葉っぱや波しぶきと無縁では

ない。

¹¹ スティーヴン・ヒース、「物語の空間」、夏目康子訳、『「新」映画理論集成 ② 知覚/表象/読解』、フィルムアート社、1999年、p. 142.

¹² 同上、p. 151.

¹³ 日本語の「デジタル映像」という言葉が厳密に何を定義するかに関しては、まだまだ議論の余地がある。大別してコンピューターで生成された2D・3Dの画像、あるいは既存の写真、アナログ画像を、加工・修正のためにデジタル化した映像が考えられるが、映画制作において、ゼロからの画像の創造と加工・修正のプロセスは分かちがたく結びついているため、ここでは、「デジタル映像」または「CG」を、デジタル信号に変換され、コンピューター上で処理された映像とする。重要なのは、カメラで撮影され、フィルムに焼き付けられ、デジタル技術の介入しないまま投影されるアナログ映像との区別である。

¹⁴ 例えばローラン・ジュイエは、デジタル映像を援用する現代映画のスペクタクル性を「フィルム＝コンサート (*film-concert*)」という概念でとらえ、そこに「純粋な刺激の提供に向かうポスト・モダン映画の発展」を見ている。Laurent Jullier, *L'écran post-moderne. Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Paris, L'Harmattan, 1997, p. 39.

¹⁵ トム・ガニングは、ナラティヴのリニアな連続性に向かいながら、強盗のひとりが拳銃をスクリーンのこちら側に向けてる画面で、観客にダイレクトに呼びかける『大列車強盗』の両義性を指摘し、それが一種の遺産、ルーツとして「スピル

バーグ-ルーカス-コッポラのエフェクト映画と呼ばれうるもの」において認められると、初期映画から現代のスペクタクル映画 (spectacle cinema) への継承性に言及している。Tom Gunning, “The Cinema of Attractions. *Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*”, in *Early cinema: space, frame, narrative*, 前掲書, p. 61.

¹⁶ 同書、p. 61.

¹⁷ *New York Mail Express*, 21 September, 1897, p. 2; Charles Musser, *The Travel Genre in 1903-1904 Moving Towards Fictional Narrative in Early Cinema: space frame narrative*, 前掲書、p. 128.

¹⁸ 「想像的 (*imaginaire*)」を、必ずしも精神分析的文脈において解釈する必要はない。私たちは日常生活の中で、ある動作を行うにあたって、動いている自分を想像する。同様に、ここでは、映画を見る際に作品世界の中での刺激に対する知覚・感情・記憶の主体として、ほとんど反射的に想像される、現実世界の自分の「分身」(架空の列車の乗客など) といった意味である。

¹⁹ 『アルマゲドン』 仏版 DVD のボーナスに含まれるコメント。

²⁰ André Gaudreault, *Ce que je vois de mon ciné: la représentation du regard dans le cinéma des premiers temps*, sous la dir. de André Gaudreault, Paris, Méridiens Klincksieck, 1988, p. 13.

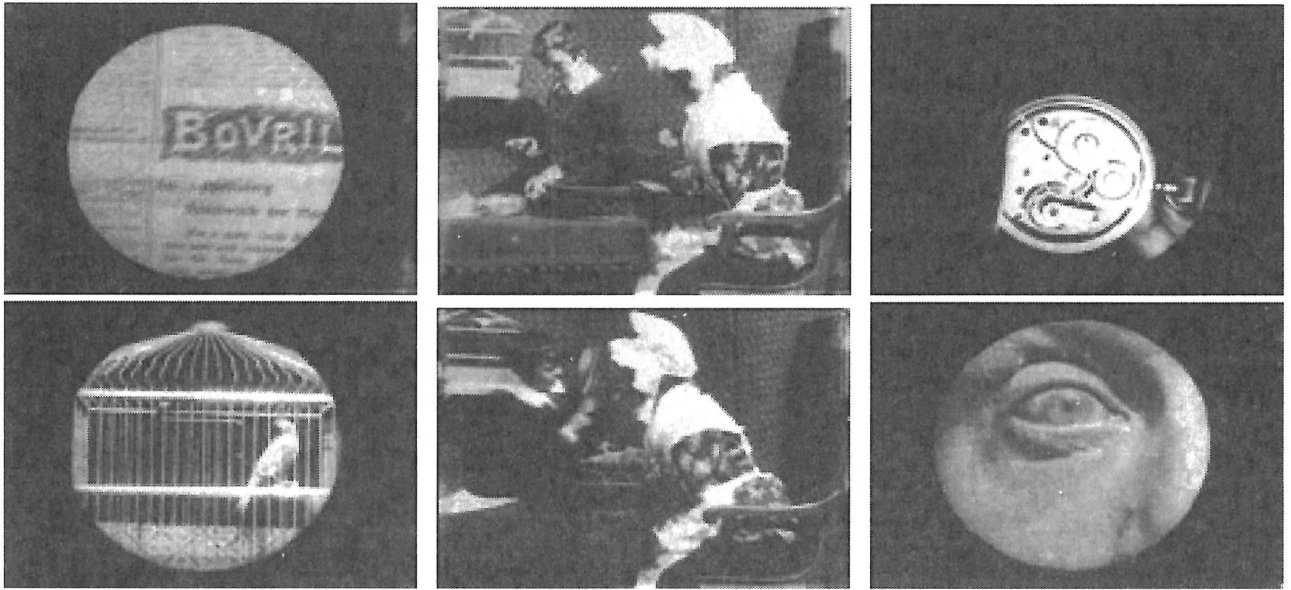
²¹ Tom Gunning, “The Cinema of Attractions. *Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*”, in *Early*

cinema: space, frame, narrative, 前掲書, p. 58.

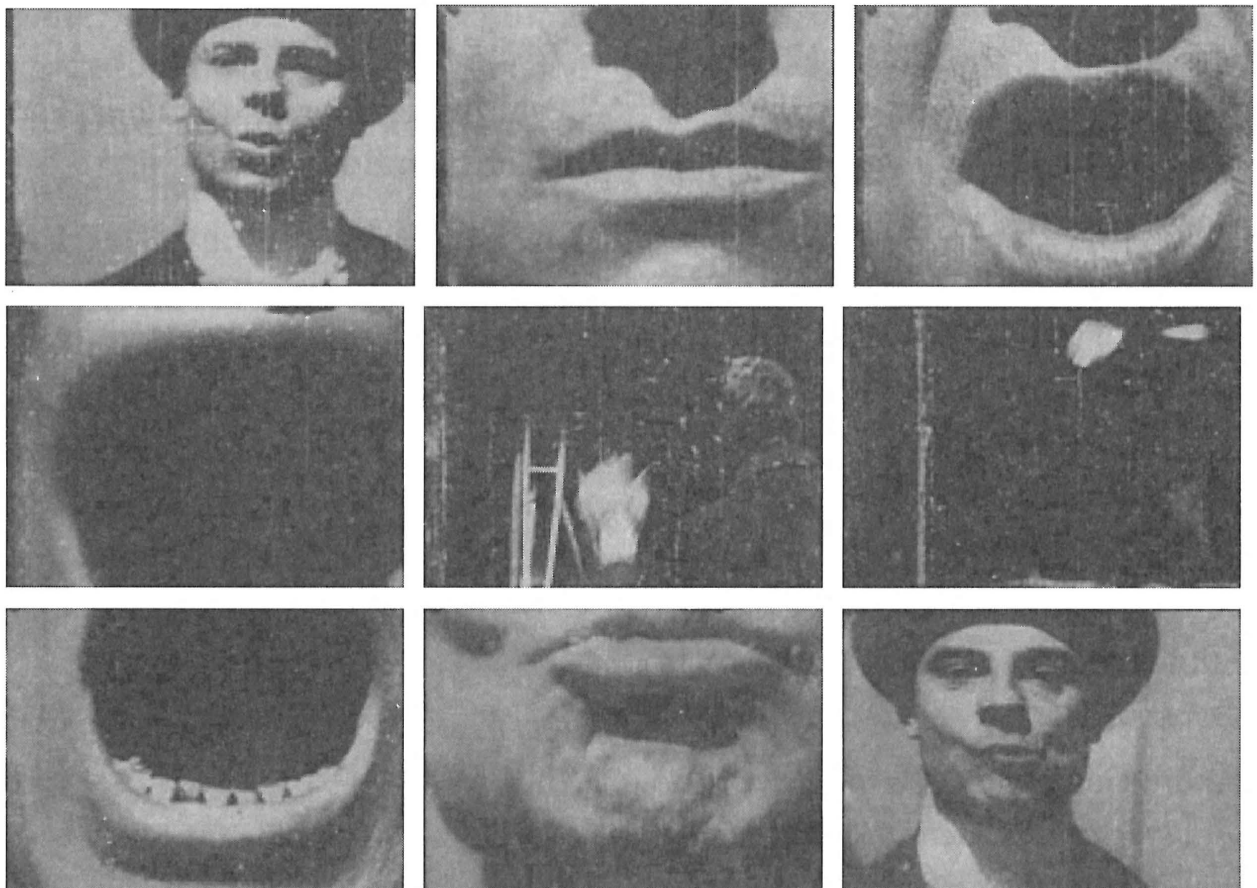
²² その先駆的表現として真っ先に想起されるのが『2001年宇宙の旅』(1968年)の光渦巻く「スターゲイト」だろう。確かに空間の極端な抽象性、アトラクションとしての視覚的インパクトは、アナログ特殊効果でも達成される。だが、古典的連続性の編集パターンが極端に回避されている本作において、光の渦巻きはボウマン船長の顔の正面からのショットの後に続き(ヘルメットにすでに光の反射も見られる)、見る者/視線の対象という関係に依拠している。デジタル映像が希求する、観客が専有し、そのまなぎしによって中心化されるヴィジョンではない。

²³ Paul Virilio, *L'espace critique*, Paris, éd. Christian Bourgois, 1984.

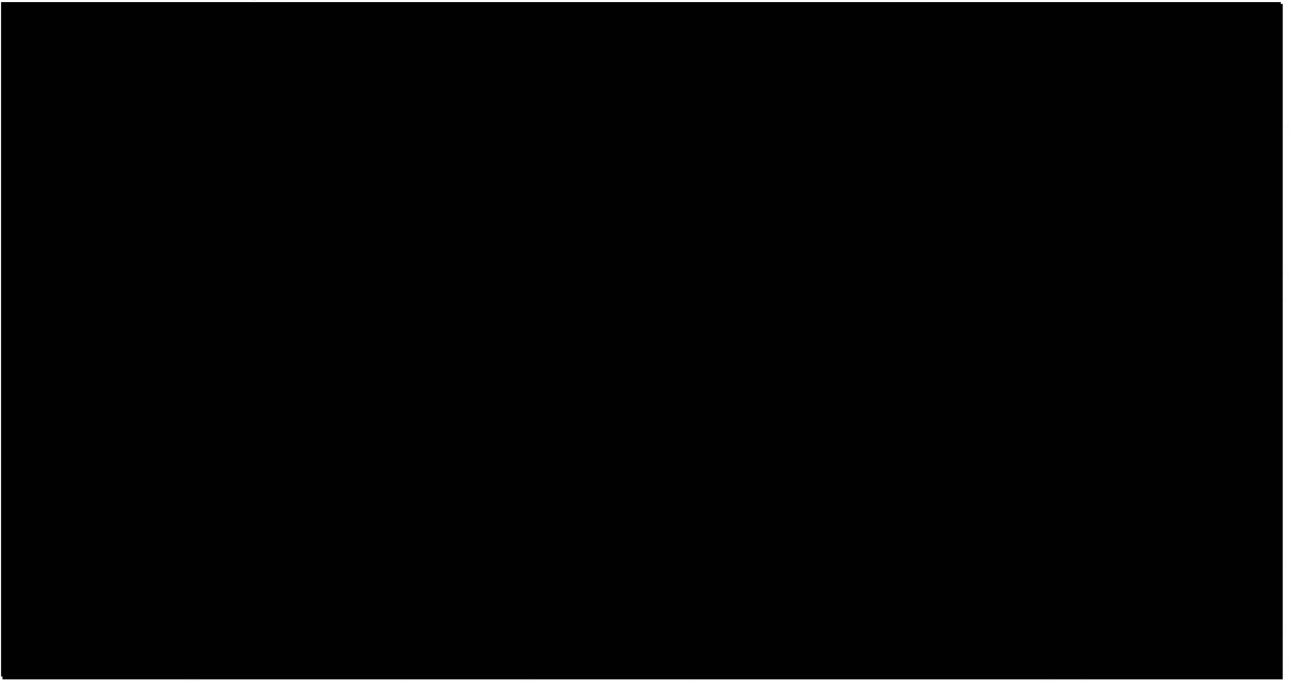
図版 A 『おばあさんの虫眼鏡』 (ジョージ・アダム・スミス、1900 年)



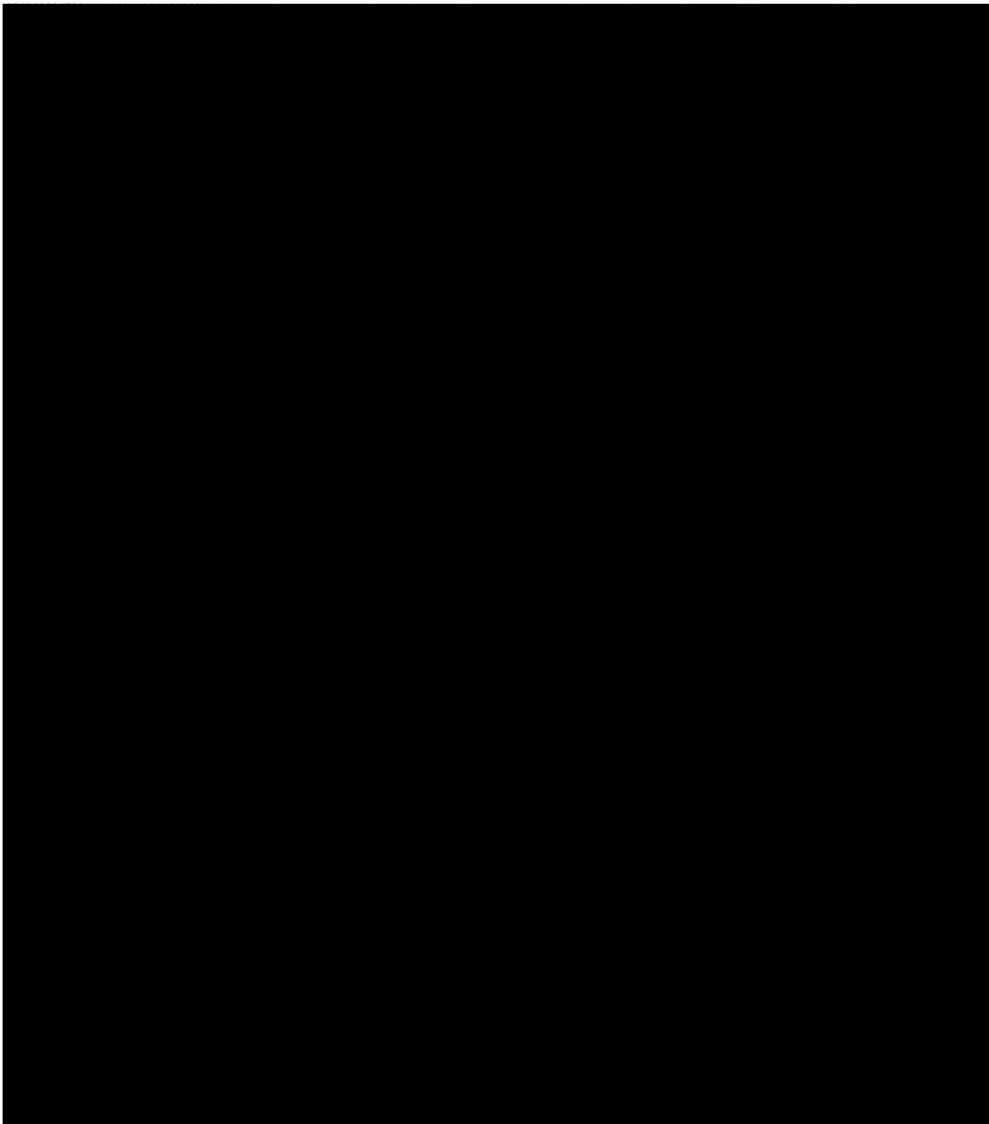
図版 B 『大飲み』 (ジェームズ・ウィリアムソン、1901 年)



図版 C 『ザ・セル』 (ターセム・シーン、2000 年)



図版 D 『コンタクト』 (ロバート・ゼメキス、1997 年)



図版 E 『マトリックス レボリューションズ』(アンディ・ウォシャウスキー、ラリー・ウォシャウスキー、2003 年)

