

論文審査の結果の要旨

論文提出者 氏名 難波 阿丹
(なんば あんに)

論文題目 映像・情動・身体 — 情動的観客とハリウッドの物語映画 —

難波 阿丹（なんば あに）氏の博士学位請求論文「映像・情動・身体 — 情動的観客とハリウッドの物語映画 —」（218 頁）は、アメリカの D.W.グリフィス監督の『国民の創生（The Birth of a Nation, 1915）』を中心とする映画作品を題材に、20 世紀初頭のアメリカの「制度的映画」の形成期において、映画表現の文法化と観客における知覚・身体経験の組織がいかに調整されたかを考察したメディア文化論の研究である。「情動」をキーワードとして、映画による観客の情動の管理を研究の目的としている。

著者は、1910 年前後に映画の「物語（ナラティブ）」の文法化と映画館の規律化がともに進行し、物語映画の制度的な視聴体制が整えられたことに注目する。映画という文化装置の成立は、観客のナラティブへの没入とキャラクターへの同一化を促し、観客の身体をディシプリン化し、現代的なメディア環境にまで通ずる、観客（＝メディアのユーザー）の文化的な管理・制御の原型をもたらしたというのが出発点にある仮説である。

このカルチュラル・ロジックを考証するために著者が導入するのが、「初期映画」から「物語映画」への移行にともなう、映画メディアウムと観客による受容経験の位相転換を説明した「アトラクション・エフェクト・アテンション・アフエクト」の四項からなる理論図式（本文 27 頁）である。初期映画を特徴付ける「アトラクション」の映画から、物語映画への移行は、「アトラクション」の見世物性を、物語の「エフェクト」の映像効果性に変換し、観客の視聴経験をディシプリン化して統御するようになった。理論図式の上部にプロットされる、制作サイドのイノヴェーションは、図下部にプロットされる「観客」においては、観客が向ける「アテンション」（注意力）を統御・管理しディシプリン化するが、その「エフェクト」（映画的效果）は、観客の心理のより深いところで「アフエクト」（情動）を発動させて、映画の視聴経験に欲動的な動機付けを与えるという、映画経験のダイナミズムを説明するフロー図である。

文化の欲望装置としての映画の情動エコノミーを提示することをめざすこの図式は、論文全体を通じて各章での著者の考察の段階的進行をガイドしイラストレートしていく。

論文は序章、本論 5 章、結論から構成されている。

序章「映画観客と表象装置」では、映画の視聴覚システムと観客との関係の変容をテーマとするこの研究が、古典的ハリウッド映画の成立期を研究対象とすることの学説史的意義、

物語映画の形成期における観客の身体管理システムがもつ問題系の今日的重要性、グリフィス『国民の創生』を主要な考察対象とすることの映画文化史的な妥当性、「アフェクト」に働きかける映画メディアの管理・制御の問題系を問う文化理論的ステイクが述べられ、論文全体の構成が提示される。

この導入を受けて、第一章「映画と情動」では、「アトラクション」、「エフェクト」、「アテンション」、「アフェクト＝情動」、を扱う理論的な枠組みを検討。初期映画研究者トム・ガニングが提出した「Cinema of Attractions」の概念をふまえ、「フィーチャーフィルム（長編劇映画）」において、「アトラクション」のシステムが映画のナラティブに内在化され、物語世界への没入を用意するスペクタクルの要素として「tamed attractions（飼い馴らされたアトラクション）＝エフェクト」に収斂されたことが指摘され、観客の「アテンション」を管理し、「アフェクト＝情動」を喚起することが論じられる。物語映画の形成期において、観客はナラティブの「エフェクト」によって、「アテンション」を方向付けられて物語世界へ没入し、身体を「矯正」＝「ディシプリン」化するシステムへと取り込まれていく。映画と情動をむすぶ「アトラクション・エフェクト・アテンション・アフェクト」の分節化の図式がこの章で初めて提示される。

第二章では、物語言説の線的進行を異化する可能性をもつ映像要素としてスチールイメージが検討される。初期映画の「アトラクション」要素を物語映画に「エフェクト」として編入する位置を占めるスチールイメージが、同時に観客の身体に喚起する微細な「アフェクト」の変様、連続性、刺激感応のプロセスを誘発するのではないか、という映像の両義的作用についての注目である。著者は「フォトグラム」と「タブロー」の概念を参照することで、アトラクション映画と物語映画の繋ぎ目の位置に現れる写真的映像に「アフェクト」のトリガーを見て取ろうと試みている。スチールイメージを分類する指標として、バルトの「第三の意味」論における「自然なもの obvie/目立たないもの obtus」や写真論の「ストゥディウム / プンクトウム」の区別が導入され、絵画的画面に場面やキャラクターの感情の要約を与える「tableau vivant（生きたタブロー）」を「ストゥディウム」、瞬間性に賭けられ、伝統や慣習にコード化されない「フォトグラム」を「プンクトウム」と想定することで、動画と静止画の間に生みだされた、物語化と物語を逃れる要素の相克という観点から、「エフェクト」と「アフェクト」の関係を考察しようとしている。

第三章では、『国民の創生』以前のグリフィスの短編映画が取り上げられる。常設映画館（ニッケルオデオン）の発達は、映画の視聴システムを制度的に統一し、観客の身体管理を支援するものであった。グリフィスの短編作品においては、家庭的秩序へと観客を「矯正」する作用を期待されたメロドラマ映画が、観客の「アトラクション」を「エフェクト」化し、「アテンション」をディシプリン化していくさまが、アトラクションの場としての映画館と映画経験の正常化と平行関係にあることが考察される。

第四章では、『国民の創生』を対象に、物語映画の「エフェクト」と、観客の「アテンション」の統御システムの成立、観客の「アテンション」を動機づける「アフェクト」の作動

原理が、具体的に詳細な作品分析を通して考察される。

原作小説『The Clansman, an Historical Romance of the Ku Klux Klan (クー・クラックス・クラン革命とロマンス)』の章立てと『国民の創生』のショット編集が照合比較検討され、映画言説化が、観客の「アフェクト」の喚起の導線の色濃く反映した編成となっていることが明かされる。

小説の映画化は登場人物のキャラクター化（キャラクター変換）でもあり、グリフィス映画の「導入ショット」がキャラクターの対比的な設定によって観客の「アテンション」のベクトルとなり、キャラクターの身体的特徴化が人種的前提を際立たせて情動を誘発する「指標」となることで、映画の「エフェクト」が観客の「アフェクト」のトリガーとなることで、ショット分析のソフトウェア「タイムライン」による微視的分析方法を活用するなどして、ショット単位で分析されていく。映画のナラティブに挿入された、「タブロー」的な画面がキャラクターの感情や場面の要約を行うのに対し、「フォトグラム」としての画面が、観客の「アテンション」と「アフェクト＝情動」の視覚刺激の指標を提供する仕組みは、スチールイメージの分析を通して示される。

第五章では、『国民の創生』の音楽が検討される。映画「音楽」はリズムおよびテンポを統御し、反復的に用いられることで、映画のナラティブに挿話的なまとまりを与えている。映画館の暗闇に不動の体制を強いられた観客が、映画音楽に誘導されることで、物語映画のナラティブへの没入を補助されていく。著者は、グリフィスがブレイルと共同で製作した伴奏音楽の交響曲集をモチーフ単位で分析して、映画音楽のライトモチーフが、作品の情動のポリティクスを動機づけていく様子を、スコアを示しながら説明している。

そして、結論部では、本論での分析手続きを経て、『国民の創生』において、初期映画の「アトラクション」を「エフェクト」化する振る舞いによって、観客の「アテンション」を引き付け、観客の散逸、流動化した「アテンション」と「アフェクト＝情動」を、「映画的話者＝ナラティブ」によって「矯正」＝「ディシプリン」化する回路が歴史的に成立したことを説明しえたと述べて、20世紀初頭にハリウッドの物語映画が歴史的に分節化した、映像による観客の身体と情動の管理の研究として本論文全体を総括している。

審査委員会では、論述の構成は明快で全体として読みやすい論文にまとめられた点は審査員全員から一致して肯定的な評価が述べられた。

他方、作業仮説的に冒頭から提示される「アトラクション・エフェクト・アテンション・アフェクト」の四項図式の内実と妥当性については質問が集中した。その指摘は次のようなものである。1 仮説図式を証明していくための、四つの概念の理論的掘り下げが不足している。2 グリフィス作品における「アフェクト」の特徴付けの記述が不足している。3 映画研究・映画史研究における初期映画研究、アトラクションの映画の先行研究と学説史のフォローが不足している。4 四つの概念は異なった認識論的背景をもつが、それを平板化して図式が組み立てられている。

これらの指摘に対して、論文著者からは、情動（アフェクト）の文化社会理論のなかに本研究を位置づけるべく当該図式をとくに情動論的転回（アフェクティブ・ターン）の議論を出口として構想したが、自分が十分にマスターできなかった情動論的転回をめぐる理論動向に関する考察を本論文の結論部の記述および脚注にまわしたために十分な説明ができなかったこと、映画史にかんしてはガニングの初期映画研究に依拠したが掘り下げが不足していると自覚していること、自身の理論的サーヴェイにおいて未だ情動をめぐる最新理論の学習が十分でない、との反省と自覚が述べられ、審査員は著者が論文のいまだ至らない点については十分に認識していること、しかし、メディア文化理論における情動の理論動向についてはほぼ正確な認識マップをもっていること、理解を深めるために自覚的に研鑽を積みつつあることを確認した。

審査員からは、作品分析において、第三章でのディシプリンの分析と第四章におけるソフトウエア「タイムライン」を使った詳細な記号論的なショット分析、あるいは第五章の楽曲のスコアの分析のあいだに統一的な方法論が存在しているのか、という質問、映画の表象分析と観客の分析とをどのように出会わせうるのかという認識論的な問題の指摘もされた。他の審査員からは、映画館および映画文化のディシプリンの分析のパートから、映画作品に内在的な記号論的分析へと進むことの段階的な進化には一定の合理性があるという肯定的な評価も述べられ、観客による受容の分析についても「内包された観客」をふくめて著者の理論図式は理解するという肯定的な指摘も述べられた。

以上のように、理論的諸点について、相当に踏み込んだ質疑が審査では行われ、今後の研究の進化に俟つべき課題も確認された。著者の返答からは、そのような課題に十分に自覚的であることも確認された。

そのうえで、本審査委員会は、本論文が、20世紀初頭のアメリカの「制度的映画」の形成期における映画表現の文法化と観客の情動の管理に関する学際的なメディア文化論の研究として、いくつかの限界や今後なされるべき課題を残すものの、その理論的企図、分析視点のオリジナリティと実証性、論述の一貫性において問題のない研究成果であり、博士論文（課程博士）の水準に達しているとの認識で審査委員全員が一致した。

よって本論文は博士（学際情報学）の学位請求論文として合格と認められる。